ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2

INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO

ゲームタイプ Gametype

Revista de Videojuegos Japoneses

nº6 - 5 €

¡INCLUYE GUÍA DE SECRETOS Y CURIOSIDADES DEL JUEGO METAL GEAR SOLID 2!



THE KING OF FIGHTERS



FINAL FANTASY UNIVERSE

¡¡Cloud aparecerá en Kingdom Hearts!! Te hablamos de esta colaboración entre Disney y Square.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™



MITE! MITE!
MUSIC MAGAZINE

-1er álbum - marzo 2002 - Incluye CD-

Malice Mizer, Ayumi Hamasaki, Every Little Thing, Hello Project, Dir en grey, Pizzicato 5, Gackt, Hikaru Utada, Mr. Children, X Japan, Dragon Ash, Sex Machineguns, noticias, rankings, novedades, cine asiático, dramas, japonesadas y muchas cosas más.



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Perez A. "Los Pakos", , "Torke the Undead", Néstor Rubio "Omega Clarens", y Paty Paraíso "=^_^= Nami ".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Abril-Mayo 2002
PUBLICACIÓN BIMENSUAL

Okaeri!!

¿Veis? Ya estamos aquí de nuevo. Se que parecía que nunca llegaría y todo eso, pero luego en un pis-pas aparecemos como por arte de magia (diox, que hortera queda esto).

Este mes tenemos un número de lo más... forzado. Forzado porque hemos querido introducir la primera de nuestras guías especiales, que como sabéis están íntegramente realizadas por nosotros (no como las de la mayoría, que se limitan a bajar *faqs* de internet y a traducirlas al español). Prueba de ello es que actualmente no hay una sola faq con tantas curiosidades y detalles como la que os ofrecemos en este número sobre el ***Metal Gear Solid 2***. ¡Y aún hay más! Pero eso, para el próximo número, que por ahora 13 páginas van más que sobradas. Y por supuesto, todo está completamente revisado (buena prueba de ello son las pantallas que hemos capturado y que acompañan a los comentarios). Gracias a *Solid* por hacer tan buena guía (de vez en cuando viene bien hacerle la pelota al equipo, jejeje).

El hecho de haber puesto la guía implicaba que el resto de artículos se vienen "estrujados" y limitados. Una guía así sería un desperdicio si la hubiésemos publicado en la parte de blanco y negro. Por eso hemos optado por pasar, al menos en este número, la sección de correo y el evento *manga* a la parte b/n. Lo siento por los que nos mandasteis los dibujos a color, pero debéis comprender que ha sido por el bien de los contenidos generales.

Sobre los mangas cómicos que incluimos, he recibido críticas favorables y negativas. Esto es algo normal, ya que tenemos público de todo tipo. Es por eso que vamos a diversificar un poco los temas de este mes, aunque nos enfoquemos en poner unas cuantas tiras de *4koma manga* (*mangas* de 4 cuadros), del estilo de aquellos que tuvieron tanto éxito en ese especial ***Street Fighter*** realizado hace ya 2 años.

¡Ah! Pido disculpas por el mal trabajo que hice al corregir los textos del artículo sobre ***Final Fantasy VII*** y ***Lupin III*** aparecidos en ***Gametype#5***. Fueron justo los dos artículos últimos y los acabamos en momentos de cierres, medio desesperados por llegar a tiempo. Además, en una aclaración que hice sobre el pistolero de ***Lupin*** puse que se llamaba *Goemon* en lugar de *Jigen*. Fue una auténtica ida de olla, porque en todo el artículo pusimos su nombre bien y fijaos que al final en ese trozo lo puse mal. Una vez más, cosas de las prisas. *Gomen! -_-*

Y nada más. Otra revista más pal saco y mañana a montar el *CD*. Por cierto, he pensado que podríamos poner vuestros dibujos en los *CDs* cada ciertos números, y así no se quedaba ninguno en el tintero. ¿Qué os parece la idea?

¡Hasta el próximo número!

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº6

MARIO SUNSHINE

Muchos son los que han esperado la salida de la continuación de ***Mario 64***, ese juego de plataformas, que como todos sus antecesores marcó la forma de crear este tipo de juegos.



Pues por fin lo tenemos aquí, ***Mario Sunshine*** para **GameCube** cubre con creces las expectativas de sus seguidores.

El mundo por donde se mueve *Mario* está totalmente en *3D*. Los gráficos recuerdan al ***Mario 64***, aunque con una gran mejoría visual. Los efectos de luces, reflejos, sombras y demás estarán presentes en el juego, mostrando algunas de las nuevas capacidades que posee esta consola.

Todos los movimientos vistos en ***Mario 64*** se han mantenido, como el triple salto, correr, deslizarse, engancharse a las paredes, nadar y algunos



NUEVO CASTLEVANIA PARA GBA







Harmony of Dissonance será el subtítulo con el que encontraremos la nueva entrega de la saga ***Castlevania*** para **GameBoy Advance**. Aunque de primeras iba a realizarse en **PS2**, por algún motivo se ha pasado a esta consola, muy probablemente por un más que seguro incremento en las ventas.

Este juego se ha convertido desde el anuncio de su desarrollo en el ***Dracula X*** más esperado, puesto que



tras esta entrega se encuentra el mismo equipo que realizó ***Symphony of the Night***, incluyendo a la magnífica ilustradora *Ayami Kojima*, que ha dado forma a los principales personajes (uno de los cuales recuerda sospechosamente a *Alucard*, aunque no lo sea).

La historia de este juego toma lugar en el año 1740 (tras la parte protagonizada por *Simon*



Belmont y antes de la de *Richter*). El nuevo protagonista se llama *Jeust Belmont*, que una vez más como todo su clan deberá enfrentarse a los vampiros y monstruos de la oscuridad liderados por el *Conde Drácula*. *Jeust* es descendiente del clan *Belmont*, pero también tiene sangre del clan *Belnades* (el único miembro conocido es *Sypha Belnades*, la chica de ***Castlevania III***). Junto a *Jeust* tenemos otros personajes principales. Por un lado está *Maxim Quicin*, un buen amigo de *Jeust* que parece tener planes oscuros; y por otro *Liddy Erlanger*, amiga de los dos muchachos. Veremos cómo se desarrolla esta nueva trama vampírica...

Koji Igarashi comentó en una entrevista publicada en la revista japonesa ***Dengeki GameCube***, que tras esta entrega la siguiente aparecerá en otro soporte, aunque no se ha desvelado nada al respecto. Sea como sea, podremos ir disfrutando con este juego que, si la fecha de salida no cambia, aparecerá el 6 de Junio a la venta en Japón. Como curiosidad, decir que el título "***Akumajou Dracula X***" ("***El Demoníaco Castillo de Dracula X***") que portaba la saga completa en Japón (en lugar de ***Castlevania***) ha pasado a ser allí también ***Castlevania***.

.HACK, EL NUEVO RPG DE BANDAI

Bandai ha dedicado más de dos años en la creación de este *RPG* de **PS2**, que de entrada parece tener un guían algo original.
La historia habla de una compañía llamada **CC** saca al mercado un juego *on-line* llamado ***The World***, llegando a conseguir un éxito abrumador de ventas. El juego se extendió muy rápidamente y



muchísimas personas de todo el mundo juegan sin parar, habiéndose creado incluso grupos terroristas que pueden llegar a matar realmente por medio de unas ondas que salen del monitor llamadas *Deadly Flash*.

Lo curioso del juego que es tendrá dos protagonistas, uno será el que vive en el mundo real y otro el del juego en red *The World*.

El diseñador de personajes es *Yoshizuki Sadamoto*, que hizo trabajos para series tan importantes como ***Evangelion***.

.Hack también tendrá serie de animación y será emitida por la **TV Tokyo** al igual que una serie de *OVAs* en el que el guión principal y personajes serán los mismos.

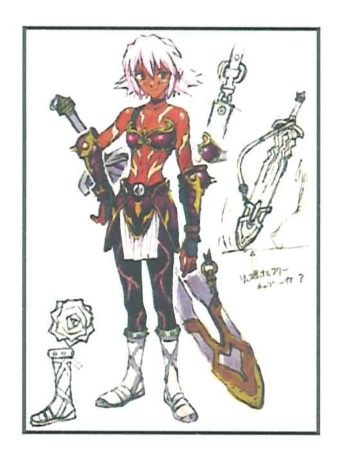
El juego está completamente en 3D y aunque no utiliza un potencial muy alto de la consola, los gráficos son buenos y sobretodo destacan las similitudes que poseen los personajes entre el juego y el *anime*.

.Hack contará con un total de cuatro entregas diferentes, que se venderán por separado y en distintas fechas. El primero se llamará ***Infection Expansion*** y saldrá en Junio, el segundo se llamará ***Malignant Mutation*** y saldrá en Septiembre, en Diciembre saldrá el tercer volumen llamado ***Erosion Pollution*** y en Marzo del 2003 saldrá el último volumen llamado ***Absolute Encirclement***. Cada volumen del juego irá acompañado de un *DVD* con un capítulo de la



serie de animación. Veremos si cuaja la idea de vender un juego en varios volúmenes, lo cual casi nunca ha funcionado fuera de Japón.









totalmente nuevos, como los relacionados con la pistola de agua que posee. Este arma sirve para limpiar la pintura que cae del cielo, que aunque suene un poco raro, así de simple parece ser.

Una de las novedades que tiene este ***Mario*** es la inclusión de movimientos faciales, dependiendo de la situación en la que nos encontremos.

Tendremos que coleccionar un nuevo tipo de monedas llamadas *Sunshine Coins*.

Este magnifico juego saldrá en Japón para verano y las fechas de salida en USA y Europa no están todavía determinadas.

SQUARE VOLVERÁ A PROGRAMAR PARA NINTENDO

En la edición del 2 de Marzo de este año del periódico japonés *Nihon Keizai Shimbun* se desveló una noticia que alegrará a los millones de fans de **Square** que se encuentran indecisos ante la posibilidad de comprar una consola de nueva generación: **Square** vuelve a programar para **Nintendo**. Recordemos que fue en el año 1996 cuando la compañía de los

XENOSAGA, A LA VENTA EL RPG MÁS ESPERADO

Este magnifico RPG de Namco para PS2 salió en Japón el dia 28 de Febrero del 2002 y en el se cuenta el capítulo uno de la historia que cerró hace ya algunos años el Xenogears de Square, el cual era el capítulo 5.
La primera impresión que da al ver este juego es de complejidad, es decir que se nota una dedicación y tiempo de desarroyo muy amplia, ya que tanto los combates como las magias tienen muchisimos puntos frescos, nunca vistos antes en otros RPGs lo cual ya es raro.
la historia esta llena de misterio como ya pasó en Xenogears y la grandisima cantidad de personajes principales hacen pensar que Xenosaga poseerá una más que solida historia.
Los primeros dos personajes que podrémos manejar serán Shion, la rptagonista del juego, y KOS-MOS, una misteriosa chica robot.
Los personajes principales del grupo no siguen las pautas tipicas de los juegos de rol, algo de dice mucho en favor de esta aventura, por lo que no nos encontraremos la tipica parejita que se enamora al final del juego.
Los graficos son de lo mejor que se puede ver actualmente en PS2, si hubiera que compararlos con algun otro juego, lo más parecido que hay ahora mismo en esta consola en el FFX.
Algo se le le puede echar en cara es el abuso continuado de videos, en los que se muestran a los personajes con el mismo aspecto que poseen en juego en tiempo real, aunque se aprovechan de este formato para realizar efectos dificiles de programar y disminuir las cargas. Este hecho es quizas el que a hecho que se comvierta en el primer juego de PS2 en estar grabado en un DVD de doble capa, es decir que posee unos 9 Gigas de capacidad.
El juego esta practicamente hablado en su totalidad, aunque algunas conversaciones poco importantes solo apareceran subtitulos.
Xenosaga esta repleto de minijuegos, en los que podremos conseguir cosas tan curiosas como los muñecos de los personajes principales. Uno de estos minijuegos esta formado por una baraja de cartas del propio juego, con ilustraciones de los personajes, robots, naves, etc.











Xenosaga © Namco LTD.

ya míticos ***Final Fantasy*** separó su trayectoria en el campo de los videojuegos de su hasta entonces "compañía madre", **Nintendo**, con quienes habían crecido aportando para sus consolas algunos de los juegos más emblemáticos de todos los tiempos (especialmente en el campo del *RPG*).

De este modo, **Square** va a formar un nuevo equipo que desarrollará videojuegos exclusivos para **Nintendo**. El nombre del equipo será **Game Designers Studio**, y estará encabezado por *Akitoshio Kawazu*, creador de la conocida serie *RPG* "***Romancing Saga***" y miembro del equipo de desarrollo de los ***Final Fantasy***. **GD Studio** comenzará a programar desde finales de Marzo y los primeros juegos para **GameCube** y **GameBoy Advance** empezarán a lanzarse durante el año 2002.

Parece ser que finalmente las adaptaciones a **GameBoy Advance** de los ***Final Fantasy V*** y ***VI*** se van a hacer realidad (aunque con total seguridad no verán la luz fuera de Japón).

LOS COREANOS Y SUS CONSOLAS

Entre el día 7 al 10 de Diciembre del 2001 en Seoul (Corea) se organizó el *Game Show* llamado ***KAMEX2001***. Se trata de un evento en el que se presentan todos los juegos de *arcade* y **PC** con



producción coreana. El principal mercado en Corea se centra actualmente en los títulos para **PC** y los juegos en red. Esto se debe a que en ese país la línea de *internet* es muy fluida. En muchísimos lugares de las ciudades existen ordenadores preparados para jugar en red, y en un centro comercial se pueden encontrar cientos de computadoras juntas. Curiosamente, en el mercado de Corea aun no existe **Playstation2**, **GameCube** ni por supuesto tampoco **X-box**, y esta es una de las razones de que aun se mantenga un alto éxito en el mundo del *arcade*. De lo contrario, el mercado



Coreano tiene sus propias consolas, como la portátil **GP32**, con *CPU* de *32bits*. De momento cuenta con 4 títulos y el precio de la consola en ¥ es de 25.000. Está preparada para escuchar *mp3*.

La sorpresa nos la llevamos cuando supimos



que **Capcom** estudia la posibilidad de lanzar en la **GP32** los títulos ***MegaManX5*** y ***Breath of Fire III***, originalmente aparecidos para **PSX**. De ser así realmente empezaría a ser esta consola una amenaza para la mayor de las portátiles de **Nintendo**.

DRAGON WARRIOR IV CANCELADO

La adaptación al inglés del renovado ***Dragon Quest IV*** para **PSOne** se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? Simplemente el mercado actual de **PSOne** ha caído demasiado para lanzar un título con tanto trabajo como un *RPG*, arriesgándose a tener unas ventas regulares.

OUJISAMA Lv1

Esta noticia va a ser más que chocante para nuestros lectores, porque acabamos de saber que este mes de Marzo salía a





la venta para **PSOne**... ¡Una conversión del juego de **PC** "***Oujisama Lv1***"! La particularidad que tiene este *RPG* es que se trata de un videojuego... ¡*Yaoi*! Increíble, pero también se hacen juegos *yaoi* para consolas. Justamente este mes comentamos la existencia de este juego para **PC** en nuestra revista hermana ***Hentype***... y



ahora nos llega esta noticia. Para quienes no estén nada puestos en el tema de lo japonés, los juegos *yaoi* tienen temática "homosexual", aunque están enfocados al público femenino. ***Oujisama Lv1*** es de la compañía **Alice Blue** y aunque la versión para ordenador tiene escenas de sexo explícito, la adaptación a **PSX** estará suavizada. No, seguro que no saldrá fuera de Japón...

Solid Snake
solid_snake@mixmail.com
Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

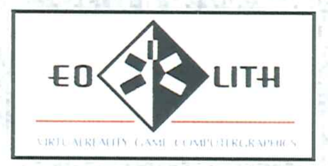
NOVEDADES SNK... SIN SNK PLAYMORE Y OTRAS COMPAÑIAS



Playmore. Esta compañía es la que compró los derechos de SNK. Esto quiere decir que todos los productos que antes eran SNK - Neo·Geo ahora pertenecen a Playmore por derecho, incluyendo los personajes que en ellos aparecen y sus títulos. De ese modo, la compañía Playmore es el centro de todo el movimiento SNK actual. Si ellos no dan permiso nadie puede sacar ningún producto basado en una saga de SNK, ni usar personaje aparecido en sus juegos.

Actualmente hay un movimiento entre varias compañías que tratan de sacar las continuaciones de los juegos de **Neo·Geo** y **SNK**.

¿Cuáles son y qué van a hacer para el mercado del videojuego? Repasemos las más importantes:



Eolith: Es quien ganó los derechos de hacer ***KOF2001*** y ***2002*** para su programación en *arcade*.



UnoTac: Es una de las compañías más conocidas en Corea por ***KOF Online*** y las conversiones a **PC** de los juegos originalmente aparecidos en **MVS**.

Noise Factory: Este fue el equipo de personas que colaboraron en la realización de ***Metal Slug 4***.

BrezzaSoft: Es un grupo de programadores que participaron en la programación de ***Metal Slug 4*** y ***KOF2001***, y son los que más experiencia tienen sobre los juegos **SNK** Corea.



MegaEnterprise: Es la compañía que junto a **Playmore** estabilizó **SNK Neo·Geo** Corea. Si en Corea hacen algo relacionado con **SNK** lo tendrá que realizar en conjunto con esta compañía. A su vez es la compañía que ha realizado ***Metal Slug 4***.

Sun Amusement: Son quienes se encargan de la venta y distribución del *arcade* **MVS** y también tienen pensado llevar adelante la distribución de la versión casera **Neo·Geo-rom**.

SNK Neo·Geo Hong Kong: Supuestamente será como la filial de Corea, pero está directamente dirigida por **Playmore**.

La meta principal de estas compañías es realzar el éxito en Corea de los juegos **SNK**. La compañía **Eolith** emite los torneos de **KOF** en la televisión por cable. El jefe de *marketing* de **MegaEnterprise** dice que a partir de ***Metal Slug 4*** harán más promoción del mundo **SNK**, una marca que los Coreanos ven como algo que no debe desaparecer jamás. La compañía **Eolith** tiene pensado hacer un torneo entre Corea y Japón. La selección de jugadores en Japón ya se está realizando. Este torneo se emitirá en un programa de TV de Corea y los mejores jugadores del Este y el Oeste se reunirán en Corea para participar. Dentro de Corea ya tienen pensado hacer 4 torneos, y al menos el primero será emitido por televisión.

THE KING OF FIGHTERS ONLINE

Este juego está programado por la compañía unoTac, que al principio hacía diseños industriales, pero desde principios de los 90 se metieron en el mundo de la programación de videojuegos. Como al empezar no tenían suficiente staff de programadores pillaron staffs de otros sectores (como el del anime) y fueron a SNK para aprender a programar con Neo·Geo.

Algo más tarde, con el nombre **Bikkom** sacaron un juego para **MVS** llamado ***Fight Fever***, y tras algunos años desarrollando *arcades* de **MVS** pasaron a crear juegos de **Neo·Geo Pocket**. Aprovechando esa experiencia querían hacer algo con el título **KOF**, ya que es una saga conocida mundialmente. Por eso han intentado realizarlo, pero la diferencia entre los mercados de *arcade* de Corea y Japón era algo que dificultaba el éxito de los trabajos, y así pensaron en desarrollar un juego *online*, ya que la conexión de red allí es muy buena.

¿Cómo serán los precios? De momento hay 2 ideas. La mensual (tarifa plana) o pagar dependiendo del tiempo jugado. Si realmente alcanzase éxito en Corea el juego se pondría a la venta en Japón. La última y más innovadora idea de ***KOF Online*** es que se piensa hacer un *link* entre el mundo de los juegos y el mundo real. Por ejemplo, se podrá comprar comida en un restaurante del juego, aunque se estaría pidiendo realmente y se entregaría a domicilio. Del mismo modo se podrán comprar entradas para el cine y otras actividades similares.

También podremos ver publicidad por las calles de marcas reales.

Aunque en principio se vieron 6 personajes ahora la plantilla de selección muestra 22 personajes y 14 ocultos. ¿Habrá más?

SISTEMA DE JUEGO

El sistema del juego va a ser de *RPG*, pero a diferencia de los otros de red, que se basan en mundos de fantasía, este será un juego de aventura con lucha y acción. El objetivo será ampliar el territorio del gremio al que se pertenezca.

En un gremio pueden participar personajes sin límite concreto de cantidad. Por supuesto se pueden hacer alianzas entre gremios, ataques entre ellos, unirse en un combate contra otro gremio, etc.

Por el estilo de juego que es tienen pensado hacer que varios luchadores puedan enfrentarse en 3 contra 3, 4 contra 4... incluso 100 contra 100!!!

En principio sólo se pueden dar puñetazos y patadas, pero al ir acabando misiones o eventos se va subiendo de nivel y se adquieren técnicas de combate, incluyendo ataques de proyectiles (pero estos golpes tendrán un límite de distancia que variará dependiendo del nivel del personaje). También se podrá mover en muchos sentidos, no sólo linealmente.

Para que los personajes aprendan tipos de ataques específicos se crearán espacios concretos como puedan ser los *dojos*, mejorando así un poco más rápido que sólo subiendo de *level*.

También habrá objetos que según el avance del juego irán apareciendo, y que también se pueden conseguir al vencer enemigos, sustrayéndoselos. Hay veces que incluso se pueden conseguir trabajos, ordenes o encargos, que se pueden aceptar o no.

Cada personaje tendrá alrededor de 40 ataques, y esto se debe a que cada luchador contará con todos los golpes que se le han puesto a lo largo de sus distintas apariciones en los *arcades*.

En una ciudad puede haber muchísimos luchadores al mismo tiempo, y a la vez en pantalla hasta un máximo de 56 (que no son pocos).

¿Cómo se hacen las magias? Pues usando las teclas direccionales del teclado + el botón derecho del ratón. Desconocemos por ahora si se podrán usar *pads*.

Más información, en breve.





Metal Slug 4 (MS4) ha sido programado por la compañía Mega Enterprise, un grupo estabilizado en el año 1997 que cuenta con sección de juegos (arcade y ordenadores), Internet y sección para idols musicales.



Lo de los cantantes *idols* es muy chocante, aunque es algo que tendrá resonancia en sus juegos. Por ejemplo, en este nuevo ***MS4*** hay una canción principal cantada por *Lee Jaejin*, uno de los cantantes con más éxito actualmente en Corea.

MS4 es uno de los títulos más esperados allí.

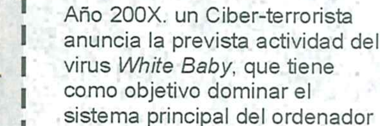
El contrato para ***MS4*** se firmó el 4 de Enero del 2001 y las herramientas que se utilizó para su programación fueron cedidas por **SNK**.

El *master up* vio la luz al final de Enero de este año. Dentro del equipo de programación están los chicos de **Breezasoft**, que tienen contrato firmado con **Mega Enterprise**, y algunos empleados de **Noise Factory**.





SISTEMAS & NOVEDADES



Esta vez el juego contará con 4 botones: disparo, salto, granada y *MS attack* (que es igual al botón de disparo + el salto).

Otra cosa nueva del sistema es *Metalish System*. Esto es que al conseguir unos escudos de cuatro colores (azul, rojo, gris y verde) se van sumando *bonus* al acabar la pantalla, y al ir cogiendolos dentro del tiempo limitado se irán aumentando los puntos como si fueran combos de puntos.

Como en todos los ***MSlug*** hay un nuevo objeto para transformarse, esta vez en un mono. Otra transformación que sabemos que existe es la de quedarse gordo.

Habrán nuevas armas y entre ellas podemos ver una *Heavy Gun*, pero puedes llevar dos *HG* a la vez.

Los nuevos vehículos abundan bastante. Algunos de ellos son:

Motorbike: Parece rápida, y además puede montar los dos personajes en una moto.

Folk Lift: Una máquina con mucho misterio. ¿Cómo atacará? ¿Cómo de rápida... bueno, es rápida?

Metal Crow: Este enorme tanque es capaz de disparar los misiles que persiguen al enemigo.

Bradlay: Este otro también dispara misiles, pero más rápidos que *Metal Crow*.

Walkmachine: El personaje está totalmente al descubierto.

Metralleta 3t Truck: Se utilizará como un lugar para apoyar al personaje.

LA HISTORIA

Año 200X. un Ciber-terrorista anuncia la prevista actividad del virus *White Baby*, que tiene como objetivo dominar el sistema principal del ordenador militar de los países principales.

En una reunión contra los terroristas se acepta la idea de reforzar el sistema de seguridad de los ordenadores, un aumento de vigilancia y la destrucción de la compañía terrorista *Amadeus*.

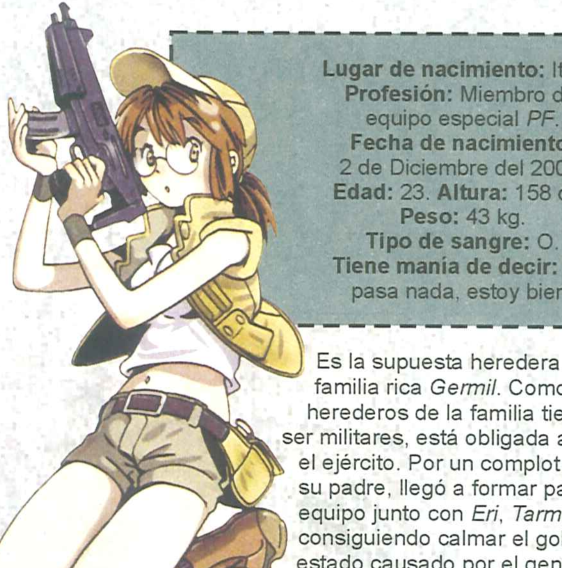
También decidieron utilizar a los *Perigrim Falcon*. Los miembros de este equipo están entrenados para poder actuar en cualquier tipo de situaciones.

Falta poco para que *Amadeus* ataque una de las bases de comunicación.

Tarma y *Eri* son enviados para proteger a los programadores que trabajan en la vacuna contra *White Baby*. *Marco*, *Fio* y los nuevos miembros del equipo, *Trevor* y *Nadia*, son elegidos para la destrucción de *Amadeus*. Estos se asombraron al ver en la plantilla de la banda terrorista a *Devilreverse Morden*. ¿Cuál será la relación que existe entre *Morden* y la organización *Amadeus*?







Lugar de nacimiento: Italia.
Profesión: Miembro del equipo especial *PF*.
Fecha de nacimiento: 2 de Diciembre del 2008.
Edad: 23. **Altura:** 158 cm.
Peso: 43 kg.
Tipo de sangre: O.
Tiene manía de decir: No pasa nada, estoy bien.

Es la supuesta heredera de la familia rica *Germil*. Como los herederos de la familia tienen que ser militares, está obligada a estar en el ejército. Por un complot que hizo su padre, llegó a formar parte del equipo junto con *Eri*, *Tarma* y *Marco*, consiguiendo calmar el golpe de estado causado por el general *Morgen*. gracias a este hecho consiguió un ascenso, así que su padre está muy contento de ella, pero *Fio* quería dejar el ejercito y ser médico de deportistas.

FIO GERMIL

TREVOR SPACY

Es el genio de los ordenadores. Sus padres le dieron un ordenador cuando tenía sólo 3 años. a los 7 años ya dominaba el idioma de los ordenadores. En la tarea de vacaciones del verano programó una vacuna anti-virus de ordenadores. En esa escuela todavía siguen utilizando este anti-virus. Su nivel de programación llamó la atención de los militares. Admira a Marco y se ofreció voluntario para pertenecer en su equipo.

Lugar de nacimiento: Corea.
Profesión: Miembro del equipo especial *PF*.
Fecha de nacimiento: 25 del Junio del 2010.
Edad: 20. **Altura:** 183 cm.
Peso: 73 kg.
Tipo de sangre: AB.
Tiene la manía de decir: Como siempre digo, las mejores piezas son las de las chatarras".

Lugar de nacimiento: América (provincia: Idaho).
Profesión: Capitán del equipo especial *Perigrim Falcon*.
Fecha de nacimiento: 13 de Abril del 2005.
Edad: 26. **Altura:** 180 cm. **Peso:** 75 kg.
Tipo de sangre: A.
Tiene la manía de decir: Si tenéis tiempo, ved el *Souce*.

Un americano de procedencia Italiana. Es un militar oficial y el capitán del equipo *PF*. El héroe que junto con su compañero *Tarma* impidió el golpe de estado causado por el general *Morgen* en sus dos intentos. Su hobby son los ordenadores. Hace muchos años inventó un virus que contagió a la base militar americana y casi causa una gran catástrofe, pero este percance sólo queda en su memoria. Parece ser que *Trevor* conoce algo de este hecho...

MARCO ROSSI

NADIA CASSEL

Nadia hace su debut como modelo, pero desde ese momento empezó a engordar. Como veía que no adelgazaba se metió en la mili como última esperanza. Así consiguió adelgazar y triunfó como modelo. Pero no pudo aguantar su pasión por la comida, y por eso entró en el ejercito, ignorando a su manager. Consiguió estar en un paraíso donde puede comer todo lo que ella desea, pero por los entrenamientos duros no engorda.

El nivel de combate potencial que tenía floreció tras duros entrenamientos. Para conseguir más experiencia se ofreció voluntaria en al *PF*. Esta misión va a ser su primer reto como *Sparrows*.

Lugar de nacimiento: Francia.
Profesión: Miembro del equipo especial *PF*.
Fecha de nacimiento: 6 de Agosto del 2012. **Edad:** 18. **Altura:** 170. **Peso:** 48.
Tipo de sangre: B.
Tiene la manía de decir: ¿Esta cosa está rica?

La compañía coreana Eolith, desarrolladora de KOF2001, anunció la producción del nuevo KOF2002. Según Eolith, llevan 9 meses ordenando los datos sobre KOF, y a estas alturas la fecha de lanzamiento no está prevista.

KOF2002



Choi Chil - Seok
Director de planning Corporativo, **Eolith**.



Lee Seon - Ho
Director Departamento Desarrollo, **Eolith**.

CAMBIOS DE SISTEMAS

¿DESAPARECEN LOS STRIKERS?

Uno de los candidatos a desaparecer es el sistema de *Striker*. Este sistema, tanto en Japón como en Corea y otros países de occidente, no ha sido un sistema de combate muy bien aceptado. Según *Eolith*, la razón por la que mantuvieron este sistema para ***KOF2001*** fue porque el sistema de *Striker* ya formaba parte de la segunda saga ***KOF***, que dio inicio en ***KOF'99*** y finaliza en ***KOF2001***. De este modo, es muy posible que el sistema sufra un gran cambio en ***KOF2002***, e incluso que desaparezca del juego en su totalidad. Esto seguramente afectará mucho a los jugadores que han comenzado sus andanzas por el universo ***King of Fighters*** en los últimos años, pero los fans de la saga *Orochi* se alegrarán de lo lindo.



Aquí se puede ver al equipo de Eolith en una reunión donde se presentaban todos los datos sobre la programación de KOF2002. La cuestión es si los nuevos juegos de MVS llegarán a nuestro país en tan limitadas cantidades como los últimos de SNK...

Nuevamente **Breezasoft** será el grupo que programará el juego junto a los equipos de **Eolith**, al igual que sucedió en el 2001. Además, **Eolith** ha anunciado que bajo su compañía posiblemente sacarán nuevas entregas de las sagas clásicas de **SNK** (existen rumores de que se está programando un nuevo ***Samurai Spirits*** en *2D* y la secuela de ***Garou***, pero no hay nada confirmado oficialmente de momento). Supuestamente en el próximo ***KOF2002*** tendrá lugar el comienzo de una nueva historia, así que es posible que la saga experimente grandes cambios. Vamos a repasar las ideas de las que se tiene constancia en la actualidad y después haremos algunas suposiciones a partir de los datos más importantes que han quedado "desenganchados" tras la historia de ***KOF2001***.

CAMBIOS EN LA PLANTILLA

¿POSIBLES NUEVOS PERSONAJES?

Sobre los personajes... de entrada no se sabe si van a aparecer los que están relacionados con la saga *NESTS*. Por el *ending* del equipo *NESTS* se puede ver que *Ron* (el *ninja* que acabó con el clan de *Lin*, al que anteriormente pertenecía) escapa con vida del altercado en el que los protagonistas de ***KOF*** acaban con *Ignis* (el enemigo final de ***KOF2002***, jefe supremo de la organización *NESTS*). *Ron* por tanto sale de escena, acompañado de *Misty*, la amante de *Ignis*. *Ron* y *Misty* eran socios dentro del *NESTS*, aunque no se sabe cuáles eran sus objetivos ni qué planeaban juntos. Lo que sí está claro es que siguen con vida para (posiblemente) aparecer en ***KOF2002*** con cualquier tipo de idea maligna.

Sobre el clan al que pertenece *Lin* se sabe además que los supervivientes a la masacre de *Ron* fueron 4, los 4 grandes guerreros del clan. Estos eran *Lin*, otros 2 hombres (uno de ellos muy pequeño) y una chica. Es posible que estos 4 personajes se reúnan en un sólo equipo para ***KOF2002*** con el fin de dar caza a *Ron*, vengando así su traición, la masacre y el haber dado a conocer la existencia de este clan *ninja*, oculto al mundo desde tiempos ancestrales.

Otro posible candidato a reaparecer podría ser *Saisyu*, del que supimos en ***KOF2001*** que se había convertido en maestro oficial de *Shingo*. Por tanto, se pueden esperar cambios en el equipo liderado por *Kyo*, aunque esperemos que no volver a sufrir la baja del maestro *Daimon*...

Diana también puede aparecer en lugar de *Foxy* dentro del equipo *NESTS* (caso de que permanezcan en el torneo para localizar por ejemplo a *Misty*).

Por último tenemos a *Bao* como una de las principales interrogantes. Este chico, nacido el día de la profecía maldita... poco a poco se empiezan a desvelar detalles sobre él. A título personal, recordaré a nuestros lectores que *Bao* tiene el mismo lugar de procedencia que *Lin* y *Ron*. Quizá China sea por tanto el lugar donde transcurran los sucesos del próximo torneo. Quede todo esto como simples conjeturas infundadas a partir de los datos que han quedado sueltos tras ***KOF2001***. La posibilidad de que finalmente sea así o no es cuestión ahora de *Eolith*.

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



Como en el anterior número ya adelantamos, la compañía Sammy y Arc System Works nos presenta esta tercera parte de la saga Guilty Gear. El juego está siendo testeado en estos momentos con unas betas colocadas en Japón. Como dato para los fans de Sega, el juego vuelve a rodar bajo la base Naomi. He aquí un adelanto de este Guilty Gear XX.

GUILTY GEAR XX

SISTEMA DE JUEGO

Según las nuevas fotos que se han visto hasta em momento, hay personajes que usan llaves en el aire.

Para el *Fortress Defence* han añadido un elemento nuevo.

Una de las cosas que más se pregunta la gente es como sera la velocidad de recuperación y ataque tras recibir un golpe, elemento muy importante teniendo en cuenta la velocidad de los ataques en la saga **GG**.

Usa un total de 5 botones: *Puño*, *Patada*, *Golpe Normal*, *Golpe Fuerte* y *Dust*.

Tiene el *Gattling Combination* (*change combo*), que es un sistema en el que cruzando los botones de manera ordenada se pueden conseguir combos mediante golpes normales. En el juego anterior al ser 4 botones los combos venían a ser *Punyo - Patada - Golpe Normal - Golpe Fuerte* y ahora esta línea de *chain* parece haber cambiado.

Dead Angle attack: Se puede cancelar el momento de guardia (*guard cancel*) que por supuesto gasta energía de la barra de ataques especiales (*tension gage*). Esto en el juego anterior podía convertir los combos casi en especiales, siendo un sistema bastante abusivo.

Dust Attack: Es un golpe que no se puede cubrir agachado y una vez el enemigo es impactado con el *dust attack* se le envía al aire, pudiendosele propinar un *air combo*. La novedad es que este ataque ahora pasa a realizarse con un botón especifico. Según parece, al agacharse y pulsar el botón *Dust* sale un barrido, algo que rompe la guardia con mucha facilidad.

Roman Cancel: Gastando el 50% de la barra *tension gage* se podían cancelar todo tipo de golpes y ataques, pasando a realizar otro movimiento. Ahora se supone que nada cambia, pero el control o realización del sistema puede que haya pasado a ser otro.

Tension Gage: La barra de ataques especiales, necesaria para hacer los super ataques y efectuar gran parte de los sistemas. Se va acumulando en proporción a lo agresivo que se juegue. Por lo contrario, si se juega de modo defensivo hay una penalización que resta la energía acumulada en la barra. Una de las grandes incógnitas es si se mantendrá acumulada la energía en la *tension gage* al pasar entre *rounds*, ya que en los 2 anteriores **GG** a cada inicio de *round* la barra era vaciada.

Fortress Defence: Es la forma de cubrirse más perfecta y gasta una parte de la energía acumulada en la *tension gage*. Es perfecta porque cubriendose con fortress defense las magias no hacen daño alguno y además aleja al atacante de quien usa el sistema. Antes había técnicas a las que se le aplicaba el *fortress defence* a modo de *cancel* para poder combinar el ataque con otro diferente. A este sistema se le conocía como *Fortress Cancel*.

Hay sistemas que aparecen en la nueva entrega y que vienen de anteriores juegos, como el caer aturdido (pajaritos), cubrirse en el aire, reponerse en el aire tras un golpe, *destroyer*... pero sobre ellos no se ha dicho nada. También hay sistemas nuevos, pero tampoco han hablado al respecto. Por ejemplo, están las llaves aéreas, y hay una nueva forma de escapar de un combo, aunque como ya hemos dicho no se sabe de qué modo.









SLAYER

CARACTERÍSTICAS

Es una persona muy honrada y actúa como un caballero ante las personas. Su hobby es el combate y el haiku (estilo de poesía japonesa). Le gusta combatir, pero no pelear a vida o muerte, porque disfruta con la rivalidad y con las buenas peleas, uno de sus motivos para vivir. Por otro lado también tiene un carácter muy frío. Piensa que él es él y los demás no son nada. Por eso suele dar bastante libertad a sus rivales. Se siente responsable de que la organización asesina vaya en camino hacia la destrucción, por lo que decide echarles una mano a sobrevivir.

Tiene aspecto de ser el gobernador o dueño de un castillo, más aun viendo su escenario. Además, uno de sus puntos importantes es su estilo de lucha, en el que usa básicamente golpes de puños y patadas muy directos. **Objetivo de su viaje:** *Slayer* es el descendiente de un clan vampiro y en un principio fue el líder de la organización asesina a la que pertenecían *Zato-1* y *Millia*. Dicha organización al perder a su jefe, *Zato*, se empezó a deshacer, y los miembros que quedaban contactaron con *Slayer*, que ya se había retirado, para que volviese a dirigirles. Actualmente *Slayer* no tiene ningún tipo de interés sobre la organización asesina, pero ve en ella la semilla que dejó plantada tiempo atrás, así que abandona su lugar entre los vampiros para bajar hasta el mundo de los humanos.

BRIDGET

Su arma es un *yo-yo* y es un niño que parece haber entrado en un bosque de duendes. Por su aspecto se puede imaginar que no va a ser un personaje que reste demasiada vida en sus ataques. Al igual que *Venom*, tiene un ataque en el que deja *yo-yos* por la pantalla para luego usarlos golpeándolos a su antojo. Es un personaje muy cómico.

Objetivo: *Bridget* nació de una familia muy rica y es un chico que creció como una niña, con una educación que le hacía ser una perfecta chica. En su pueblo se dice que cuando nacen gemelos y uno (o los dos) es varón trae mala suerte. Entonces iba a ser expulsado del pueblo, pero sus padres le hicieron crecer como una chica, engañando al resto de los aldeanos. Sus padres siempre se sentían heridos por la mala suerte que tuvo su hijo al nacer gemelo, teniendo que crecer como una chica. Por eso, para no hacerles sentir mal, *Bridget* intenta estar siempre alegre. Pero un día se dio cuenta de que por mucho que se esforzarse en hacerles ver que es feliz sus padres seguían tristes, así que decide vivir como un chico y traer riqueza al pueblo, demostrando de este modo que la superstición de los gemelos varones no estaba en lo cierto. Así un día encontró la foto de un forajido por el que habían puesto un alto precio a su cabeza, y decide partir en su búsqueda.

CARACTERÍSTICAS

Es un chico que da poca importancia a los detalles. Es bastante honrado y básicamente le gustan todo tipo de cosas divertidas. Al contrario de su apariencia se le ve que tiene una forma exagerada de hacer las cosas. Hay veces que incluso sus exageraciones pueden ser una molestia para los demás, pero él no es consciente de eso y siempre aparenta ser feliz. Ese carácter es el resultado del esfuerzo por no querer preocupar a sus padres. La razón por la que empezó a usar el yo-yo es la misma, demostrar su alegría. En ningún momento se cuenta si su hermano gemelo es un chico o una chica, ni qué habrá sido de este.





CARACTERÍSTICAS

Se puede decir que es un chico conservado, pero por otro lado es bastante normal, un muchacho corriente. Desde el día en que le poseyó Sko su cuerpo está bastante deteriorado y su mente empezaba a delirar. Cuando los espíritus le poseen su mente queda en blanco y los recuerdos sobre todo lo que ocurre en tales situaciones son totalmente inexistentes.

Sus movimientos en general suelen engañar mucho a la vista, y aparte de sus propios movimientos tiene ataques variables. Esto ocurre cuando se deja poseer por cualquiera de los 3 espíritus que le acompañan, en cuyo momento su estilo de lucha cambia. En uno de estos modos se convierte en un personaje de golpes a larga distancia, y por lo que muestran las fotos parece un luchador muy poderoso, aunque también de complejo control. **Objetivo del viaje:** *Zappa* por un casual fue poseído por el espíritu de una chica llamada *Sko* y, cuando le domina, *Zappa* comienza a moverse de forma no-humana, algo que sobrecarga su cuerpo de manera a veces brutal. Había veces que cuando *Zappa* recuperaba la consciencia se encontraba con el cuerpo lleno de terribles yagas. *Zappa* comenzó a creer que su problema venía de alguna enfermedad desconocida, y entonces acudió a un médico, *Faust*, de quien se dice que ha superado toda la medicina conocida, pudiendo curar cualquier enfermedad por extraña que sea. Pero resulta que este gran médico es ilocalizable ya que se traslada constantemente, por lo cual la posibilidad de acudir a él para que le diagnosticase algo era inexistente. Tras darle vueltas a la cabeza, *Zappa* comprendió que de no hacer nada podría estar muerto antes de reaccionar, así que parte tratando de seguirle la pista al doctor *Faust*.





Su aspecto es el de una bruja roquera, y por las imágenes parece basar sus ataques en golpes físicos o en dañar a base de hondas sónicas. Un monstruo posee su gorro, y su forma de deslizarse al correr tiene un efecto diferente al del resto de los personajes realizando *dash* (alante-alante). El objetivo de su viaje y su procedencia son por ahora totalmente desconocidos. Al ser guitarrista y portar una guitarra no es raro que use este instrumento para golpear, buscando notas musicales acordes al sonar de los huesos rotos.

CARACTERÍSTICAS

Se divierte engañando a los hombres con unas palabras muy exóticas y se ríe de ellos viendo cómo reaccionan ante cada cosa que dice. En cualquier lugar o situación, si es mínimamente de su interés, allí está I-No.





ARCADE ADVANCED

La idea de reconvertir los viejos mitos del videojuego a la flamante Game Boy Advance se está extendiendo por todas las compañías. Konami, con su buen hacer habitual, nos va a enseñar por qué son quienes son en este mundillo que tanto nos gusta...

KONAMI siempre ha tenido una línea del todo envidiable en su vida como productora de videojuegos. Desde los primeros tiempos, esta compañía nipona ha creado verdaderos mitos en todos los sistemas habidos y por haber, pero sobre todo empezó a labrarse su nombre con las maravillosas máquinas recreativas (con permiso de los históricos lanzamientos en ese magnífico ordenador llamado **MSX**).

Dentro de su línea de lanzamientos ***Konami Collector's Series***, la mítica compañía lanza ***Arcade Advanced***, una sorprendente compilación de juegos clásicos que a todas luces se gana el calificativo de imprescindible. Porque a ver... ¿quién iba a poder resistirse al encanto de jugar, en la palma de nuestra mano, a históricos como ***Rush'n Attack***, ***Gyruss***, ***Scramble***, ***Yie Ar Kung Fu***, ***Time Pilot*** o ***Frogger***? Pues sí, estos son los todopoderosos integrantes del presente cartucho,



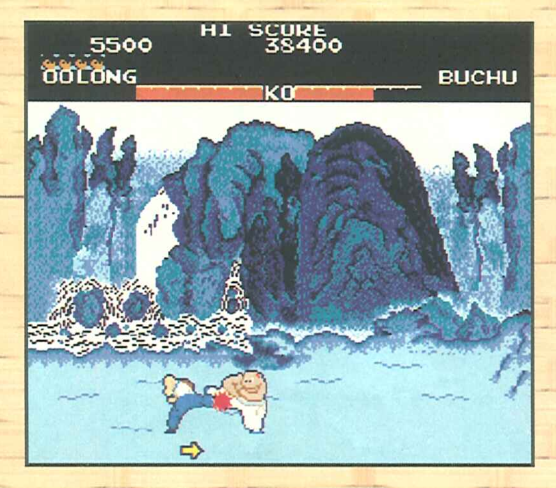


además con increíbles añadidos y sorpresas que congratularán a los amantes de estos hitos.

¿***Rush'n Attack***? ¿Y ese cuál es? Pues ni más ni menos que el genial ***Green Beret***, indiscutible número uno en el terreno de los *arcades*. El guión es bien sencillo: tú eres uno de los mejores soldados de tu país, un boina verde, y tu misión es rescatar a los rehenes del campo de prisioneros ruso. El juego es frenético como pocos. El ir acabando con el ejército enemigo a base de cuchillazos y poco más es de lo más adictivo que se ha hecho nunca en el mundo de los videojuegos. De sus fuentes seguramente han bebido muchos de los *arcades beat'em up* de *scroll* horizontal.

Gyruss es un innovador (en su época, claro está) matamarcianos que recicla con bastante éxito la idea de *arcades* como por ejemplo ***Galaxian***. Nuestra nave, en lugar de moverse de izquierda a derecha lo hace girando por toda la pantalla, mientras que nuestros enemigos se sitúan al centro de la misma. Frenético como

YIE AR KUNG FU

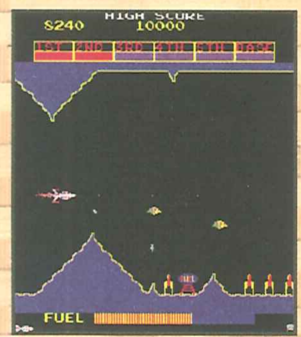


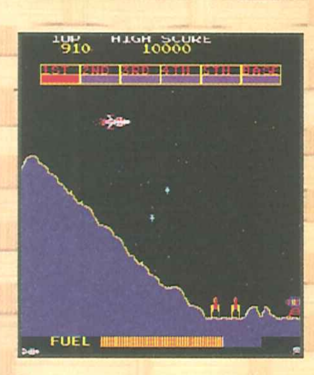


pocos, luce bastante bien y vicia bastante. Además, su banda sonora estaba (y está) muy conseguida...

¿Qué os puedo decir de ***Scramble***? Lo primero, que es uno de los primerísimos juegos de **KONAMI**, y lo segundo es que este antecesor del mítico ***Super Cobra*** es, sin duda, la antesala de lo que hoy día son los ***Gradius***, ***R-Type***, ***Darius*** y compañía. La situación: constante *scroll* horizontal, decenas de enemigos comandados por los temibles misiles situados en las montañas y la agobiante necesidad de fuel de nuestra nave. Realmente genial.

SCRAMBLE





Yie Ar Kung Fu instauró el género de la lucha uno contra uno. ***Street Fighter*** seguramente no existiría si este título de **KONAMI** no hubiese visto nunca la luz. Con el artista marcial *Oolong* a nuestro mando, tenemos que enfrentarnos a una ingente cantidad de maestros en sus diferentes estilos de lucha. Muchos movimientos y mucha jugabilidad son los mejores componentes que atesora este clásico de clásicos.

Time Pilot es otro matamarcianos, pero como siempre, **KONAMI** le daba curiosos toques de originalidad. Esta vez, moviéndonos al más puro estilo ***Asteroids***, nuestra nave viaja por el tiempo para acabar con las amenazas aéreas de la época. Muy jugable y hasta cierto punto atractivo a nivel visual. Aún así, es mucho mejor su segunda parte, ***Time Pilot '84***... ¿lo veremos algún día por aquí?

Para terminar, el último título del pack es ***Frogger***, el mítico juego de la ranita. Tan sólo llévala a través de la pantalla y hazla cruzar la carretera... ese es el reto. Pero vaya reto... Difícil y terriblemente bien planteado para la época, ***Frogger*** es uno de esos juegos que llevan la palabra jugabilidad por bandera.

Como podéis ver, los seis títulos que están en este ***Arcade Advanced*** son verdaderos clásicos incunables. Seguro los más veteranos del lugar se habrán gastado lo suyo en los salones recreativos con estos títulos, y fijaos lo que son las cosas... ahora se pueden jugar con conversiones perfectas en una consola portátil. Y es que son de lo mejor que ha pasado por el mundo del videojuego, y para colmo programas que apenas han perdido con el paso del tiempo. Al contrario, como los buenos vinos, los años no hacen más que ensalzar sus virtudes.

Spidey

GYRUSS



TIME PILOT



GREEN BERET

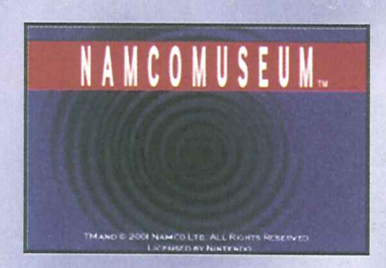








NAMCO MUSEUM



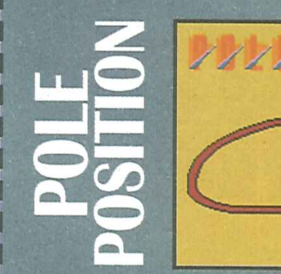
Está claro que las grandes compañías saben cómo cuidarnos. No sólo hacen gala de mostrarnos lo mejor de las nuevas tecnologías con increíbles juegos, sino que además nos recuerdan lo buenos que eran los viejos tiempos...

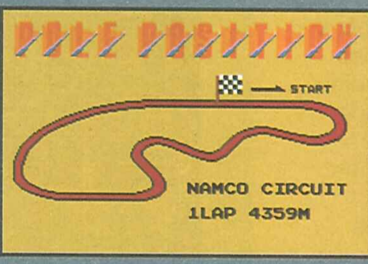
La verdad sea dicha, **Namco** es toda una experta en rememorar el pasado. Los usuarios de **Playstation** dan buena fe de ello con la maravillosa colección de ***Namco Museums*** que hace algunos añitos brindase la compañía nipona a la consola de **Sony**. Igualmente, **Namco** ya era muy dada a "remasterizar" una y otra vez obras maestras como ***Xevious*** o ***Pacman***, siempre recibidos con buen agrado.

Ahora le toca el turno a la pequeña **Game Boy Advance**. **Namco**, de la mano de los programadores de **Mass.media** nos presenta su particular ***Namco Museum Advance***, o lo que es lo mismo, tener conversiones perfectas de viejos mitos en la palma de nuestra mano. Y recalco lo de conversiones perfectas, puesto que el traslado que se ha hecho desde los *arcades* originales es genial.

Enumerando, que es gerundio, los títulos incluidos en este imprescindible compilado, son los siguientes: ***Ms. Pacman***, ***Pole Position***, ***Dig Dug***, ***Galaga*** y ***Galaxian***. Las mejoras en todos los casos con respecto al original son mínimas, basta decir que en la mayoría de los casos son conversiones al *pixel*. Pero al menos nos han dotado con la posibilidad de acceder a trucos, consejos y algunos detalles más para alargar la vida de tan magnos títulos. ¡Ah! Y la impagable música de presentación, todo un *remix* de sonidos realizados con mucho arte.



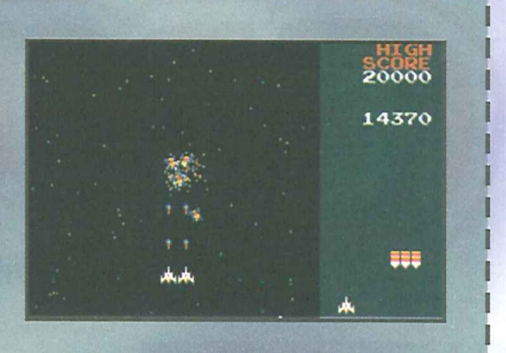








GALAGA



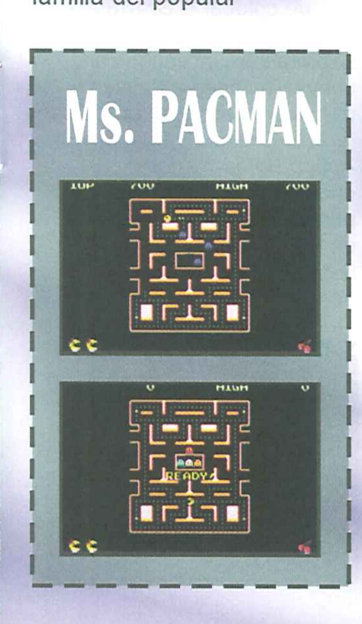
Para empezar, ***Ms Pacman*** es de lo mejorcito en adicción de toda la historia del videojuego. La segunda evolución del clásico comecocos es sin duda el acompañante ideal para esos largos tránsitos en los que no hay nada mejor que hacer que el encender a nuestra pequeña y electrónica compañera de viaje. Laberintos, fantasmas y, sobre todo, jugabilidad en estado puro. ***Pole Position*** es uno de los juegos clásicos que menos han perdido con el paso del tiempo. **Namco** en su día recreó las carreras de fórmula 1 asombrando a propios y extraños, gracias a las efectivas técnicas de *scalling* empleadas. Aún hoy día, tanto la jugabilidad como el aspecto audiovisual de ***Pole Position*** es de lo más vigente. Todo un tesoro.

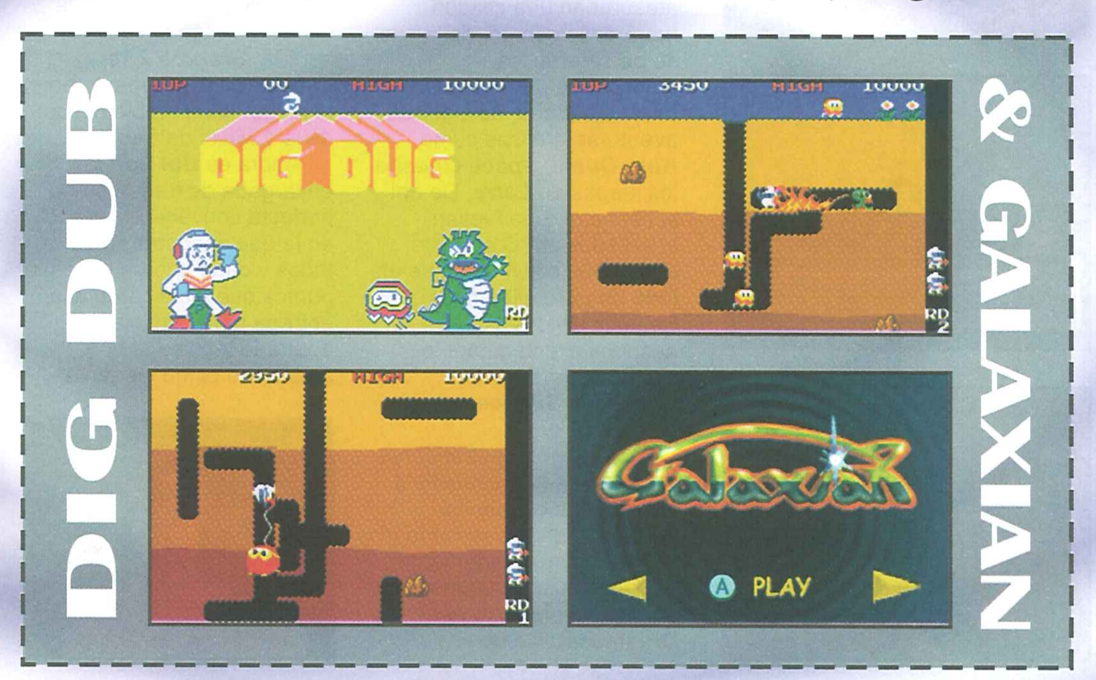
Sigamos con ***Dig Dug***, uno de los títulos más emblemáticos de **Namco**. En este juego, un personaje que parece ser familia del popular *Bomberman* se dedica, al más puro estilo ***Boulder Dash***, a acabar con los enemigos que pululan por el subsuelo. La forma de destruirlos es de lo más curiosa: les dispara un cable y a bombear aire hasta que revienten...¡Juas!

Si hay algo que se le puede atribuir a **Namco** es el haber creado los juegos de naves más míticos de la historia. Como los dos últimos títulos incluídos en este maravilloso pack, los mágicos ***Galaxian*** y ***Galaga***. Con sólo decir que el primero fue el que me abrió los ojos ante el mundo del videojuego todo lo demás sobra... ¿Qué más contar? Nave abajo, ejército de moscas invasoras arriba y... ¡a disparar! La adicción en código binario, amigos.

En fin, poco os puedo decir que no podáis ver vosotros mismos. ***Namco Museum*** es un cartucho de los que no deberían faltar en ninguna colección de juegos para la poderosa portátil de **Nintendo**. La perfección con la que han sido recreados y, sobre todo, el magnífico *feeling* que producen todos estos *arcades* son factores que ponen a este lanzamiento a la altura de otros más actuales y "visuales" como ***Tekken Advance*** o ***Gradius Advance***. Y es que la historia se empezó a escribir tal y como nos narra esta inigualable pieza... con grandes y perfectas letras de oro ^_~

Spidey
joserparker@eresmas.net





GRANDIA II

Tras su exitoso paso por Dreamcast, el grandioso RPG de Game Arts está dispuesto a arrebatar el corazón de todos los usuarios de PC con una conversión a la altura de tan magno título.



La trayectoria de **Game Arts** en el mundo de los ordenadores ha sido cuanto menos curiosa. Ya en sus primeros años, destacaba ante todo con sus lanzamientos para ese mito de la informática llamado **MSX**, con juegos como la saga "***Transformer***" con ***Thexder*** y ***Firehawk***. Sendos programas atesoraban una calidad fuera de lo común, de la cual se percataron los americanos de **Sierra On Line**, creadores de clásicas aventuras gráficas como ***King Quest***, ***Space Quest*** o los juegos de ***Larry***. De ahí el hecho de que fuesen adaptados al **PC** por esta compañía, convirtiéndose en todo un éxito allá en los Estados Unidos. Años después exactamente lo mismo ocurrió con el legendario ***Silpheed*** de **Mega CD**.





Pero bueno, centrándonos un poco más en ***Grandia 2***, podemos decir que las primeras noticias en torno a él datan aproximadamente de 1998, cuando **Game Arts** anunció el proyecto para **Dreamcast**. Como curiosidad, decir que los programadores trabajaron en torno a la opinión del "fandom", recibiendo y asumiendo todos los consejos que les hacían llegar los fanáticos roleros que deseaban que la segunda entrega de ***Grandia*** fuese el mejor de los *RPG*. Pasó el tiempo y así fue, ***Grandia 2*** se transformó rápidamente en el juego de rol emblemático de la *128bits* de **Sega**.

Ahora es **Ubi Soft** la encargada de traernos una perfecta conversión para **PC** en la que encontraremos todos y cada uno de los puntos que glorificaron a la entrega para consola. Un apartado técnico tan ambicioso como elegante, una historia tan original como interesante y unos personajes sumamente carismáticos se unen a un estupendo sistema de control que hará las delicias de los roleros más empedernidos, todo ello en pos de colocar a ***Grandia 2*** a la cabeza de los *RPG*. Exploración, investigación, conversaciones a tutiplén y muchos y geniales combates (con el *Grandia's Ultimate Action Battle System*, continuando la tradición del primer capítulo) serán parte de los ingredientes que hacen de este juego una obra maestra.







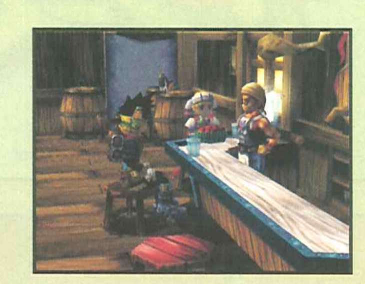


Aún así, conociendo de cerca el mundo de los videojuegos de **PC**, ***Grandia 2*** lo puede tener un tanto difícil. Teniendo en cuenta los gustos de los usuarios de ordenadores, en teoría bastante diferente que el de consolas, puede rechazar a la primera de cambio un juego con una metodología tan oriental como es la obra de **Game Arts**. Pero todo hay que decirlo... sería muy de necios el renegar de la grandísima calidad de ***Grandia 2*** por el hecho de su procedencia. Pero ya se sabe... muchos han puesto verdes a juegos tan fantásticos en **PC** como ***Spider-man***, ***The House of the Dead 2*** o ***Sonic R*** (por citar algunos) por su mero origen consolero. En fin...

Acostumbrados a las discretas conversiones que nos ha deparado **Square** con sus ***Final Fantasy*** en nuestros ordenadores, tenemos que irnos preparándonos para empezar a alucinar en cuanto podáis ver en movimiento todo lo que os mostramos en las pantallas. Alucinantes escenarios totalmente tridimensionales moviéndose con una fluidez endiablada en la que están perfectamente integrados los maravillosos diseños de los personajes, una banda sonora de ensueño al más puro estilo *anime* (compuesta por el maestro *Noriyuki Iwadare*) y una jugabilidad que posiblemente nos haga olvidar la primera entrega (difícil tarea para todos los que disfrutamos de esa pequeña gran obra de arte). Dicho de otro modo, todo lo que se le debe exigir a un buen *RPG* para dejarnos satisfechos de por vida.

Amigos, si podemos dejar un poco de lado nuestras queridísimas consolas para meternos de lleno en el mundo que nos presenta ***Grandia 2*** para **PC**, os puedo asegurar que no os arrepentiréis. Por fin algo diferente en el mundo de los compatibles, después de tanto *arcade* en primera persona y juegos de estrategia en tiempo real (leches, que se repiten más que la música del Telediario...). En fin, lo dicho. En el presente mes de abril poned a punto el dichoso ***Windows***, porque la magia de **Game Arts** vuelve al **PC** para ganar.

Spidey
joserparker@hotmail.com





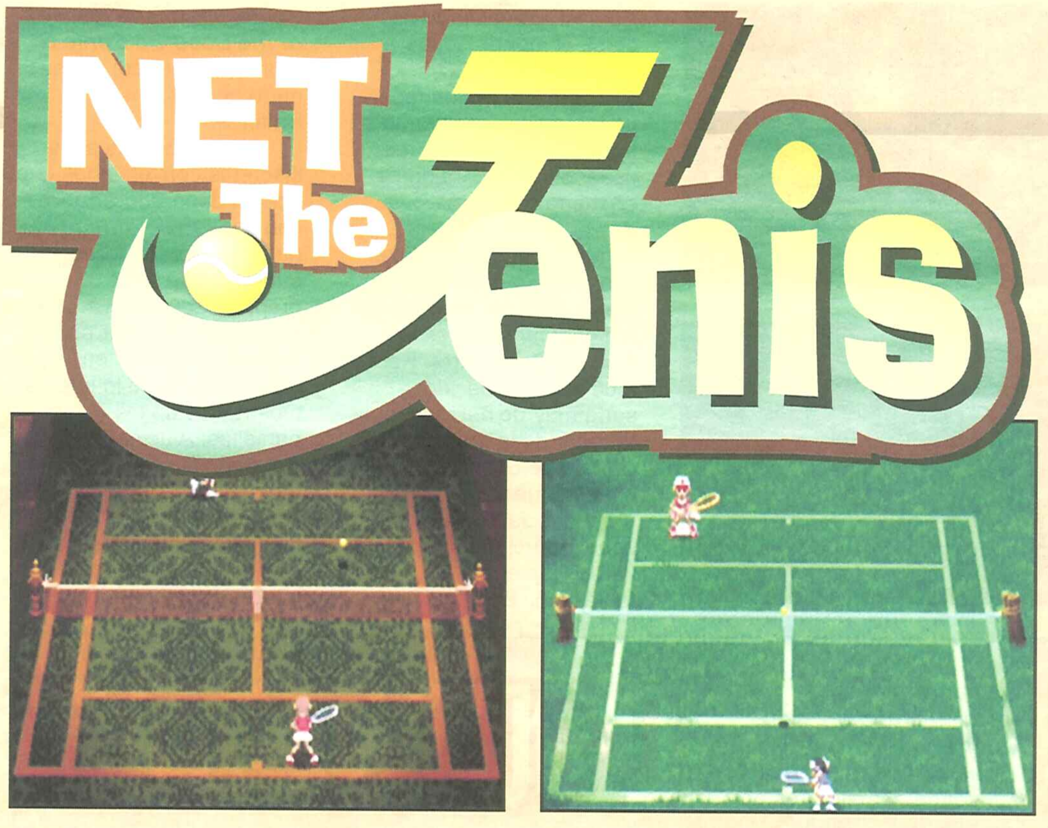
LA HISTORIA

Tonterías humanas aparte, ***Grandia 2*** nos cuenta la historia de *Ryudo*, un mercenario que se vende al mejor postor en pos de los trabajos más inverosímiles. Es del tipo de individuos en los que lo personal no interfiere nunca en lo profesional. Siempre acompañado por *Sky*, un inteligente halcón que suele ser la voz sensata de *Ryudo*, se topa de repente con una misión que le cambiará la vida. Es contratado para ejercer de guardaespaldas de una chica muy especial, *Elena*, sacerdotisa de una orden luminosa. El caso es que algo falla... un ritual aparentemente inofensivo provoca que salga a la luz una oscura entidad que había sido desterrada hacía mucho tiempo... y ahí empieza el lío. Los caminos de *Ryudo*, *Sky* y *Elena* se verán irremediablemente atados, aparte de los muchos otros personajes que nos encontraremos a lo largo de esta aventura, que se verán irremediablemente atrapados en nuestra involuntaria odisea.

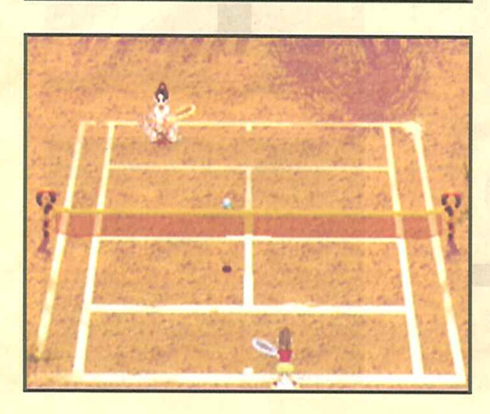




A estas alturas no se pueden negar los muchos géneros acaparados por Capcom a lo largo de su extensa carrera, sobre todo como es el de la lucha y el survival horror. En este caso nos quiso "sorprender" y demostrar que también saben arrastrar sus grandes dotes (la diversión y la jugabilidad) al mundo del deporte (género inexistente en Dreamcast por esta prestigiosa compañía), dando forma a un simpático arcade de tenis con féminas deportistas de un aspecto gráfico bastante parecido al Smash Court Tennis de Namco.



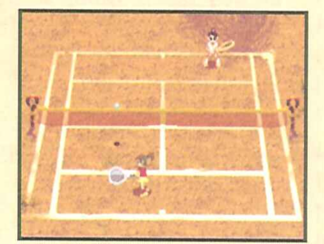




Realizado por **Capcom** "***Net de Tennis***" es un juego de tenis que puede demostrar cualidades para entretener y divertir a cualquier usuario aficionado a este deporte, sin tener que recurrir a títulos de increíbles gráficos y unos sistemas de juego cercanos a la realidad, tales como ***Virtua Tennis*** o ***Tennis 2k2***, estrenado ya hace unos meses por **Sega Sport**, proclamándose el mejor simulador hasta la presente fecha para esta consola.

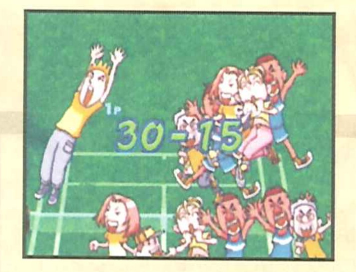
Gráficamente el programa no presentaba (desafortunadamente) grandes diferencias con los conocidísimos ***Smash Court Tennis*** de la competitiva **Namco**, e incluso podría decirse que era en general inferior a los simuladores de **UBI SOFT** (***All Star Tennis***).

Pero lo que hacia destacar era su adictiva jugabilidad y lo que suponía el contar con la potencia de la máquina de **Sega** (al menos un gran alivio por nuestra parte), algo que conlleva una mayor rapidez y fluidez de movimientos con los que se desarrolla el juego, propiciando un control más que adecuado de los personajes.

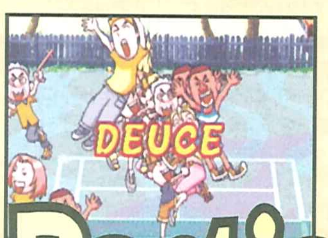








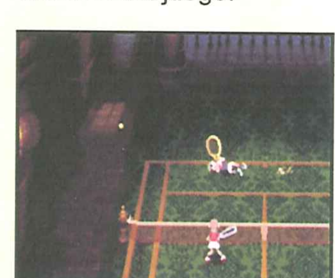


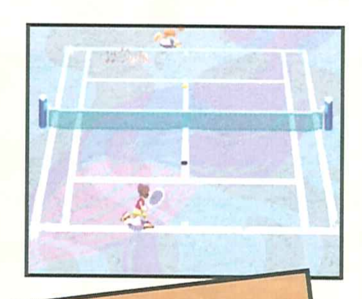


El Terreno de Juego

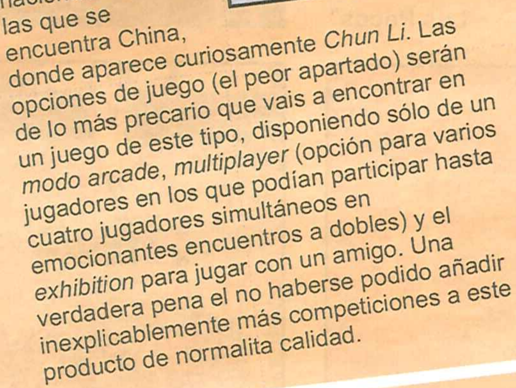
En cuanto al número de pistas (cuatro categorías según su dureza) se nos presentaba un tanto desolador, de una ambientación demasiado sosa para mi gusto y una originalidad completamente nula, no teniendo nada que hacer frente a otros juegos de similar corte. Los personajes eran grandes y destacaban por sus animaciones, muy bonitas y coloristas, manteniendo el mismo aspecto de tenistas cabezones y de cortas piernas como sucedía en los títulos de la explosiva *kournikova*. Los sonidos son correctos sin presentar grandes innovaciones y las músicas se acoplan bien a la caricaturesca y alegre estética del juego.



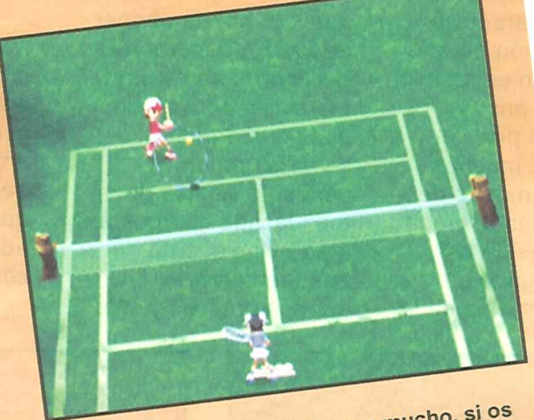




Participantes



Las tenistas seleccionables serán dieciséis, diferenciadas por países y selecciones nacionales entre las que se encuentra China, donde aparece curiosamente *Chun Li*. Las opciones de juego (el peor apartado) serán de lo más precario que vais a encontrar en un juego de este tipo, disponiendo sólo de un *modo arcade*, *multiplayer* (opción para varios jugadores en los que podían participar hasta cuatro jugadores simultáneos en emocionantes encuentros a dobles) y el *exhibition* para jugar con un amigo. Una verdadera pena el no haberse podido añadir inexplicablemente más competiciones a este producto de normalita calidad.

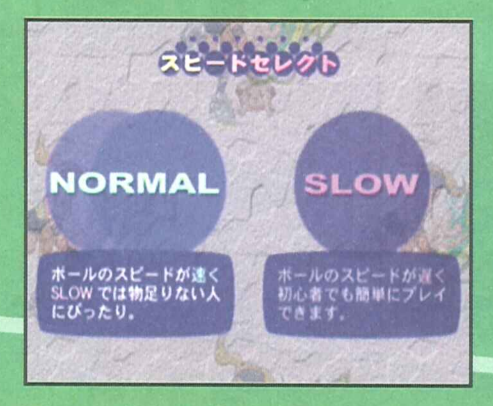


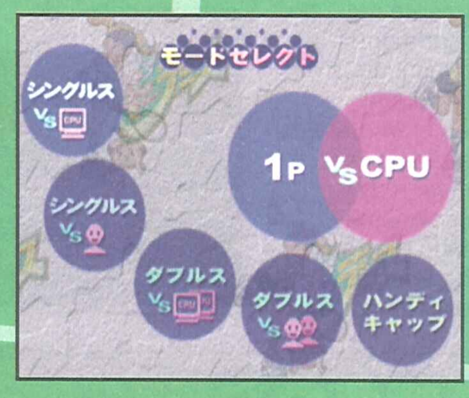
Aunque la imágen no da para mucho, si os fijáis bien podéis ver a *Chun-Li* en un mano a mano contra otra de las otras participantes. ¿Os habéis parado a pensar a qué velocidad debería ir la bola después de haber sido golpeada por ella? O si le diese una patada...

Menús



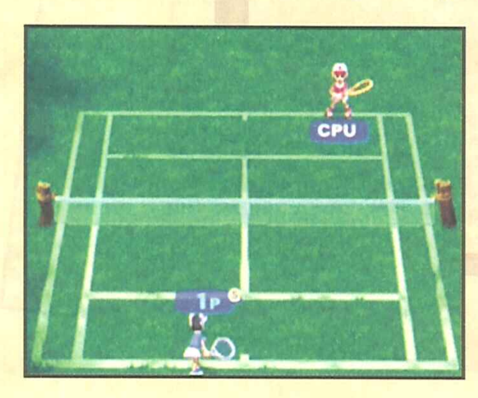
Aparte de el menú de selección de participantes, el de los distintos terrenos de juego o el menú de *Vs.* (donde puedes elegir si te enfrentas a un jugador llevado por la consola, a un amigo o ver una demo), existen también otros menús que son uno de los puntos más favorables del programa. Entro ellos está la inclusión de un editor (bastante completito) que nos dejará personalizar una tenista a nuestro antojo. En él se encuentra una extensa variedad de características que van desde rasgos físicos (color del pelo, piel, vestimenta, nombre...) a técnicas de juego (fuerza de tiro, revés, volea, recibimiento, etc), aunque con la limitación de disponer en un principio sólo con 40 puntos (experiencia) para poder repartirlas por las diferentes habilidades de cada tenista, al más puro estilo de los juegos de rol (y también tienes la oportunidad de posibilitar a nuestras jugadoras con puntos extra de experiencia según vayamos ganando partidos). A esto le añadimos el gran listado de voces que podremos añadir a nuestras competiciones, de los personajes más simpáticos y raros que podamos imaginar (entre ellos los *tamagochis*).

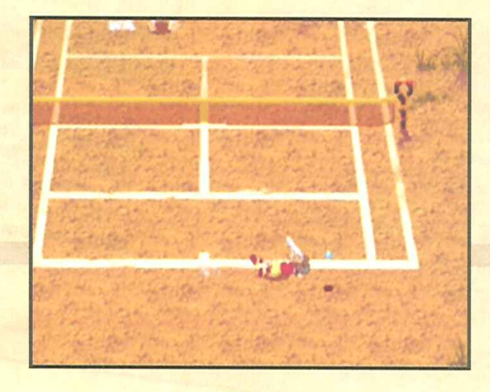


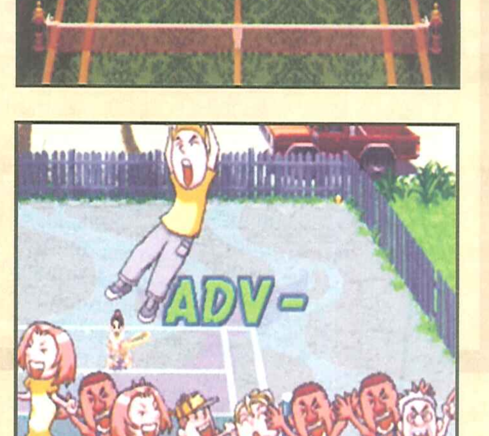


Después de repasar las resaltantes carencias, da la sensación de que **Capcom** hizo este título con muchas prisas, descuidando por consiguiente muchos apartados y modos de juego, que desde luego de no haber sido así, habrían alargado su vida bastante más de la que nos pueda ofrecer ahora. En general ***Net de Tennis*** no es una maravilla, pero es un título sumamente sencillo con un concepto clásico de toda la vida que gustará a aquellos que no busquen grandes alardes gráficos y sólo necesiten dosis de diversión y entretenimiento contenidos en un buen *arcade* de este gran deporte de la raqueta que va ganando adeptos en el mundo consolero.

"Los Pacos"







ALIEN FRONT ON LINE

Sega nos obsequia con “Alien Front On-Line” (que como su nombre indica, aprovecha las capacidades en red de la consola), un espectacular shoot’em up catalogado dentro del genero simulador-arcade que debutó el pasado año bajo la placa Naomi en salones recreativos de Japón y realizándose una conversión exacta para DreamCast (título que hoy tengo el placer de comentaros), donde tomábamos el control de una de las máquinas de combate para librar al mundo de la amenaza alienígena. Una fiel recreación de la película “Independence Day”, en la que sólo tenemos que sustituir los rápidos cazas por enormes tanques. He aquí el resultado.



Tras multitud de títulos realizados para esta consola con original temática (***Jet Set Radio***, ***Space Channel 5***, ***Rez***...), la recreativa ***Alien Front On-Line ~ Team Based Combat*** (realizada bajo la placa **Naomi**) aterrizó en la afortunada **Dreamcast** el año pasado bajo la prestigiosa compañía **Sega Corporation** (**wow entertaiment inc**), ofreciéndonos un innovador *arcade* simulador de tanques y de vehículos extraterrestres de lo más divertido y realista que podemos encontrar exclusivamente para esta consola.

La verdad es que no son muchos los simuladores o *arcades* de este tipo aparecidos en **Dreamcast** (hasta podrían contarse con los dedos de una mano), pero sin duda la plataforma que más se adentró en este género fue la **PSX**, donde podíamos mencionar algún que otro título de gran diversidad en cuanto a conceptos de juego, entre ellos el ***Pop'n Tanks*** de **ENIX**, donde combatíamos en el pellejo de un chico y una chica a bordo de unos minitanques en una estética muy *manga*. ***Choro'Q Tanks*** de **Takara** también nos hizo pasar buenos ratos con sus divertidos y graciosos gráficos en un estilo más *arcade* que otra cosa. Pero una saga que no pasó desapercibida fue ***Panzer Front***, de **ASCII**, que supo recrear perfectamente lo que sería pilotar uno de estos engendros mecánicos en plena guerra, capaces de hacer temblar el suelo por donde





DESARROLLO DEL JUEGO

En esta ocasión lo primero que nos llama la atención es su impecable realización tanto gráfica como técnica, con una dinámica de juego bastante básica y de sencillo control, donde nuestra tarea principal será defender los diferentes lugares del planeta (Washington, Liberia Tokio...) de los masivos ataques alienígenas que pretenden apoderarse de la Tierra. Unos misiones con objetivos difíciles de conseguir.







Para ello contábamos con el apoyo de nuestras numerosas tropas del ejército, un escáner (que nos ayudará a localizar a todos los adversarios cercanos en los alrededores) y cantidad de elementos que nos permitían interactuar por las interminables calles de las ciudades más emblemáticas de la esfera terrestre. Como es lógico, disparar a un bidón de gasolina será ideal para derribar enemigos de un sólo disparo, o utilizar el metro de Tokio o el ferrocarril de Liberia como barreras de contención ante el contraataque enemigo. Otras virtudes que caracterizan ***Alien Front On-Line*** y que no pasarán desapercibidas ante cualquier jugón será el poder arrasar con todo lo que se nos ponga con delante: edificios, monumentos, escaparates, levantar el asfalto infestado por los alienígenas, pasar por encima de toda clase de vehículos, farolas, incluido destruir la casa blanca, por muy duro que parezca ¡¡Aunque siempre podríamos decir que fue un accidente!!. Todo un elenco de elementos que hacían de este GD-Rom el más destructivo de cuantos he visto, destacando de los demás de una manera sorprendente. Cada instante de la batalla se convertía en un auténtico espectáculo donde las explosiones, demoliciones, efectos de luces, derrumbamientos y sobre todo la salvaje acción, no nos dejarán ni un solo segundo de respiro, a pesar de los grandísimos escenarios realizados con un motor gráfico *3D* bastante realista. Las animaciones de los vehículos están muy conseguidas y los movimientos de estos son suaves, ofreciendo un gran espectáculo visual (sobre todo en los alienígenas).

Contaremos con dos cámaras, una cercana y

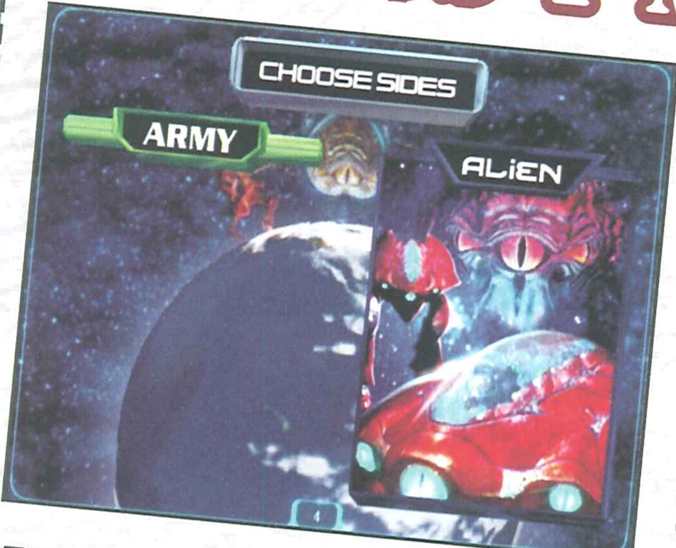








BUENOS Y MALOS

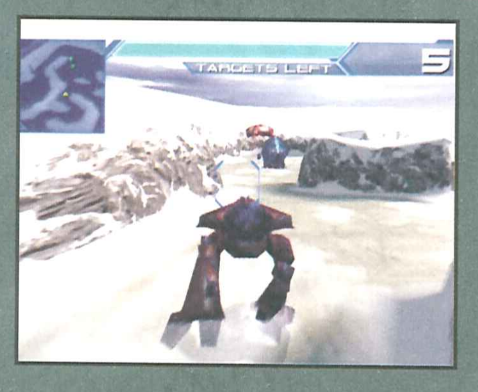


Una de las curiosidades más originales de este título es el poder elegir entre dos bandos: el de los humanos (enormes tanques) o el de los invasores (vehículos alienígenas), con un sistema de control estereotípico que cambia radicalmente con respecto a los terrícolas, aunque sea cual sea nuestra elección no implicará que la dinámica de ambos sea similar.



Los tanques que encontraremos son los mismos de la versión original, cada uno de ellos con características diferentes (peso, resistencia, velocidad...) de los cuales en un principio sólo habrán tres disponibles, mismo número que podremos seleccionar en el bando de los alienígenas.

otra más lejana, para que no nos perdamos ningún detalle del escenario. En lo que se refiere a las músicas, rozan los ritmos *techno-psicodélicos* dando más marcha a la ya de por si frenética acción, unida los sonidos que realzan la estética del juego, ofreciendonos una experiencia muy envolvente que hace que realmente nos podamos sentir como si estuviésemos pilotando dentro del propio vehículo (sobre todo si tenemos conectado un equipo a nuestra **Dreamcast**).



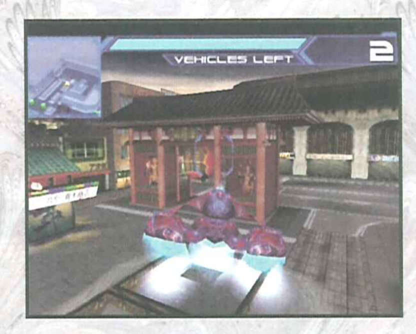








pasase. Otros títulos que pasaron por **Playstation** y que concretamente sí llegaron a nuestro país (aunque con menos relevancia) fueron el ***Tank Racer*** de **Virgin**, que no era sino un *arcade* de carreras con tanques como vehículos y el ***Tiny Tank*** de **Sony** como distribuidora, que fue otro *arcade* de tanquetas muy peculiar, especialmente por tener gráficos sacados de unos dibujos animados, lo que le hizo ser clasificado para un publico más infantil. Después de todo, esta inusual tendencia de juegos no ha sido muy explotada y aceptada que digamos por los millones de usuarios, ya bien sea por su poco atractivo o por su sistema de juego poco convencional. Pero si hay que dar alarde a juego alguno de esta temática, sin lugar a dudas la palma se la lleva ***Alient Front On-Line*** (con *Makoto Ushida* como máximo responsable), a pesar de contar con joyas como el ***Red Dog*** de **Argonaut**, que se quedó a mitad de camino, y el gran simulador ***Advance Daisenriaku***, que no llegó a salir nunca del siempre envidiable mercado japonés.







LAS ARMAS

El armamento que utilizaremos durante la gran batalla serán dos (el cañón básico y el especial), pero tenemos la posibilidad de adquirir una artillería de lo más completa e innovadora que posteriormente podremos acoplar a nuestros vehículos y utilizar hasta que se agote (ametralladoras, lanzacohetes, lanzallamas, propulsores que harán alcanzar altísimas velocidades, misiles por control remoto que dirigiremos de una forma muy parecida a ***Metal Gear Solid*** o el fulminante supositorio atómico por decirlo de alguna manera, que arrasará a una considerable área del escenario, incluyendo a nosotros si nos encontramos en ese momento dentro de la zona de expansión). Todo esto frente a la avanzada tecnología de los alienígenas, que es también de lo más espectacular (lásers, rallos de plasma, misiles perseguidores e incluso la habilidad de hacerse invisible ante el ojo humano, como ocurría en ***Predator***...), dejándonos aun más con la boca abierta.



VERSIÓN DREAMCAST: MODOS DE JUEGO

En esta conversión para **Dreamcast** se incluyen novedades entre las cuales nos daban opción a tres modalidades de juego a diferencia de la recreativa.

El primero de ellos es el *modo on-line*. Aquí tenemos la posibilidad de conectarnos vía modem para disputar batallas en tiempo real contra otros jugadores o en equipos (4 players). Los jugadores pueden comunicarse entre si gracias a un micrófono, periférico fabricado para esta consola que incrementaría el entretenimiento y realismo. Sin duda es el modo más atractivo del juego que hará sacar todo su jugo y encanto como lo hizo ***Phantasy Star On-Line***, donde la gran diversión y originalidad reside en el espíritu de colaboración.

En el *modo táctico* (campañas militares) se realizan gran cantidad de misiones (29 para ser exactos), cada una de ellas con diferentes caminos alternativos y finales. Aquí debíamos eliminar a un cierto número de enemigos u objetos en un determinado tiempo límite, defender nuestra base de operaciones y sobrevivir de los ataques... son algunos de los distintos objetivos que deberemos realizar en estas campañas militares de conquista o defensa, dependiendo del bando que controlásemos.

Por último el *modo arcade*. Simplemente tendremos que acabar con una determinada cantidad de estos alienígenas antes de que lo hagan ellos con nosotros y conseguir así una buena puntuación en el *ranking*. Sin embargo, ***Alien Front On-Line*** queda empañado por la falta de un *modo versus* que habría sido esencial para jugar con un amigo sin tener que conectarnos al a veces inaccesible *internet*.










ACABANDO

Poco más puedo deciros de este título directamente trasladado de la recreativa, sólo que en él encontraréis uno de los últimos e imprescindibles juegos dotados de un ambiente que logra transmitir al jugador una gran sensación de estar frente a una invasión extraterrestre y esa arrolladora jugabilidad que **Sega** sabe dar, trasformándola en acción en estado puro que arrancó como resultado final de esta producción de *Makoto Ushida* y *Kevin Klemmick*, que según creo no decepcionará en absoluto a los todavía poseedores de una **Dreamcast**.

Sin duda uno de los mejores simuladores de guerra que ha demostrado con creces su valía en cualquier consola.

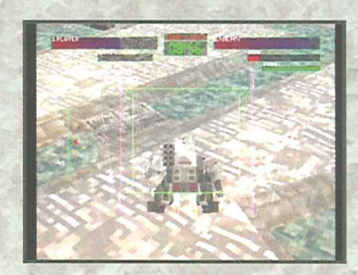
Ahora la cuestión es ¿Se animarán de una vez a distribuirlo en Europa? Como suele ocurrir en la mayoría de los casos, lo dudo...

"**Los Pakos**"

Gale Gunner

Siguiendo la estética de títulos como Virtual-On, ASCII Corporation nos brinda la oportunidad de disfrutar con Gale Gunner, un frenético shoot´em up de corte futurista y rápidos duelos entre máquinas cibernéticas de guerra. A primera impresión parece simple, pero ahora os contaré el por qué de mi devoción por este juego de mechas al más puro estilo Armored Core y que como otros tantos títulos cayó en el foso oscuro de los olvidados.





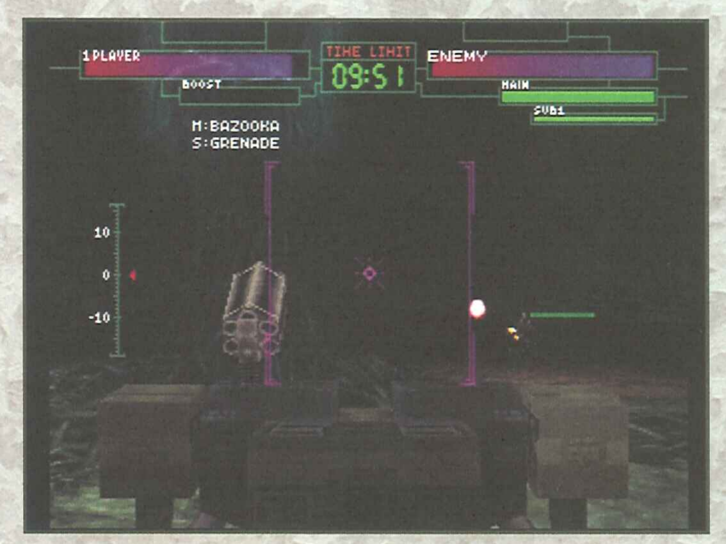


Gale Gunner salió al mercado hace unos años de la mano de **ASCII Corporation** (**Tetsuwan Team**) y se trata de un puro *shoot´em up* de corte futurista donde a bordo de un pequeño robot (armado hasta las tuercas) tendremos que librar intensos combates contra otros robots para poder avanzar. Un desarrollo muy similar a lo visto en ***Virtua-On*** y que aprovechó su salida tras la coletilla de títulos como ***Armored Core*** (de **Front Software**) y su secuela para **Playstation2**, considerados juegos estrellas de gran popularidad en tierras japonesas.

Los escenarios por los que transcurren las batallas son impresionantes, tanto por su variedad (entornos) como por sus gigantescas proporciones (montañas rocosas, bajo el agua, glaciares, ruinas, grutas secretas...) por lo que no tendremos ningún problema con la libertad de movimientos de nuestras máquinas de combate; esquivaremos mientras que cargamos con nuestras armas, haremos maniobras aéreas en saltos, propulsiones... estas son algunas de los diferentes acciones que tendremos que tomarnos muy en serio durante las diferentes misiones, antes de la confrontación final (mención especial a la misma, ya que es una verdadera pasada).

Pero sin duda lo más llamativo de este título son las bonitas secuencias cinematográficas con las que **ASCII** nos deleita, realizadas con el mismo motor gráfico del juego y que aparecerán entre combate y combate junto con las *movies CG*, que nos mostrarán los acontecimientos más importantes en esta aventura de alocados mechas y terrorismo cibernético.





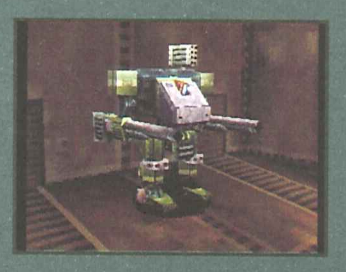
NO SOLO BATALLAS

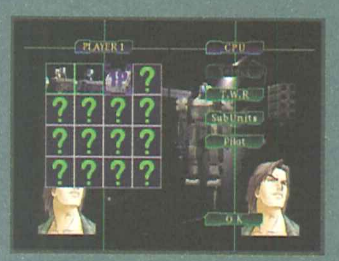
El concepto de juego es bastante simple, debemos utilizar las armas de nuestro *gunner* y demostrar todos nuestros reflejos y habilidades a la hora de poner en practica unas estrategias de combate que puedan facilitarnos el encuentro y destrucción de nuestros enemigos, quienes constantemente se moverán y saltarán con el fin de aniquilarnos através de los enormes escenarios. Pero lejos de los típicos juegos de características similares, ***Gale Gunner*** no se limitará a conformarnos con pesados combates *One Vs One*, como sucedía en ***Frame Gride*** o ***Virtua-on*** de **Dreamcast**, sino que seguiremos los patrones de un guión digno de un film de *anime*, situándonos en el pellejo de *Grave Accel*, un experimentado *xexar* (piloto) de exploración de ruinas y yacimientos al mando de una nave (*fangarei*) y su inseparable computadora (*dolly*) destinada a la carga y trasporte de materiales y vehículos, muy típicas en series de ciencia ficción.

Aunque el juego está totalmente en japonés, no será difícil comprender su argumento, que comienza en un planeta llamado "*Inferno blue*", lugar de la galaxia que quedó bajo la investigación de una posible colonización de vida alienígena. Pero tras el portentoso hallazgo aguardaban las represalias del mal, reencarnado bajo la figura de *Miss Tress*, una especie de fantasma instructora de los habitantes de inferno blue (seres alienígenas que pretendían acabar con la raza humana bajo las ordenes de este fantasma). El lugar del descubrimiento era conocido como "*AR*"(ruinas de culturas externas fuera de zonas terrícolas), donde se escondía una potentísima arma biológica que succionaba la energía de las victimas que osaban adentrarse a la zona, para posteriormente lanzar un mortífero rayo láser capaz de destruir todo un planeta. Es entonces cuando nuestro protagonista *Accel* se embarca en un viaje de rescate al planeta, tras recibir un s.o.s. de una chica llamada *Kersvan* (de 16 años y especializada en ingeniería mecánica) que penetró la zona superior de *Inferno azul* (antiguas ruinas) por alguna razón en principio desconocida. Pero nuestro héroe, ignorando el peligro que le acechaba, no sabía la dura batalla que le esperaba contra una extraña organización de soldados llamada "*Cross Lance*". Estos guardias eran los encargados de proteger las diferentes zonas del planeta (*AR*) de cualquier visita o ataque proveniente del exterior.











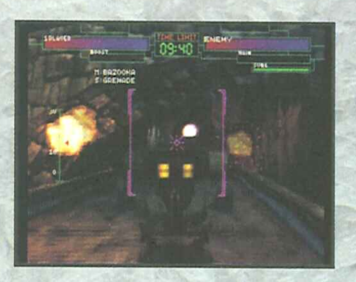


LA ORGANIZACIÓN CROSS LANCE

Esta extraña organización estaba encabezada por *Ballon* (un viejo piloto cuyas dotes como soldado no han empeorado a pesar de su avanzada edad), considerado líder de un grupo de terroristas creado por él mismo y compuesto de 7 soldados entrenados para proteger a la civilización de *AR* de cualquier infiltración enemiga. Los miembros del grupo *Cross Lance* son Antonio, Stinger, Judo, Trash, Shammer, Abel Gilliam y Julia (la única chica de la organización terrorista) y por último *Miss Tress*, responsable de los apocalípticos ataques que se desarrollaron en los diferentes planetas colindantes al planeta *Inferno blue*.

El nivel gráfico en general no pasa de ser aceptable, aunque no existen ralentizaciones ni pérdidas raras de polígonos. Tampoco abundan los efectos de luces y los pocos que hay cumplen con su cometido. Por otro lado las animaciones de los personajes y de los *mechas* (que recuerdan algunos a lo visto en ***Ghost in the shell*** o ***Front Mission III***) son soberbias, realizadas con gran detalle y carisma, que otorgan a este juego un aspecto más *manga* de lo que aparenta en un principio.

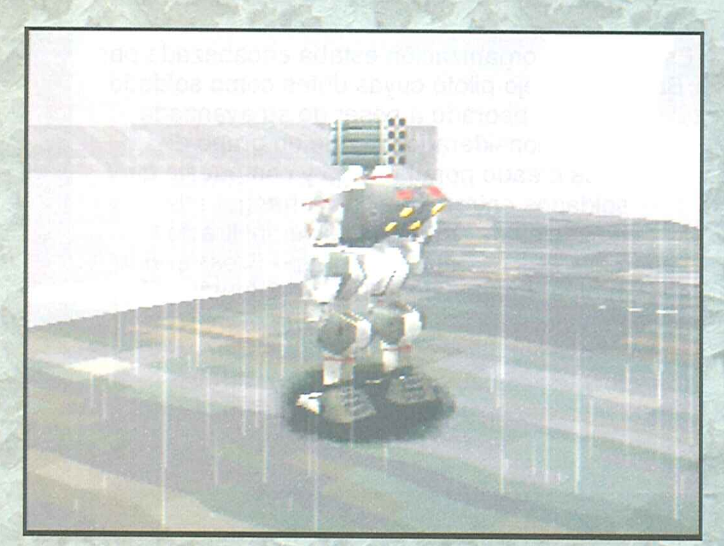
La música en cambio sólo acompaña correctamente la acción, sin más. En cuanto a penumbras más destacables (aunque ya he mencionado algunas) las vais a encontrar en el sistema de cámaras (una en tercera persona y otra desde la cabina), que se han ideado para ponernos las cosas difíciles en ciertos momentos de la acción, hasta una vez nos hayamos hecho con el control. Además el repertorio de armas del que haremos uso durante el combate siendo lo más pobre (la ametralladora y el especial que caracterizan al *gunner*). Por último, la duración del juego deja bastante que desear, ya que siendo medianamente hábiles nos lo acabaremos en apenas un par de horas, sin aportar ningún aliciente que nos motive a volver a jugarlo.





En fin, a pesar de sus pros y sus contras, ***Gale Gunner*** es un título divertido y diferente de tantos que han salido y siguen apareciendo para la vieja **Playstation** y que por supuesto no desaconsejo probarlo, ya que su corta duración no os ocupará mucho de vuestro preciado tiempo, sin duda ideal para pasar un rato sólo o en compañia.

"**Los Pakos**"



ALGO MAS SOBRE... GALE GUNNER

En un principio el control se nos presentará complicado, aunque los programadores han sabido pulir un poco el gran fallo (y digo un poco, ya que aun así el sistema de control sigue siendo bastante dudoso, llegando a veces a escaparse de nuestras manos) añadiendo un sistema de configuración del control y recompensandonos con un editor (que encima es bastante limitado), de modo que podremos adaptar el *mecha* a nuestras condiciones y gustos propios (color, incorporación de un amplio surtido de armas e incluso ponerle un nombre), para posteriormente utilizarlos en el combate. También nos obsequiarán al terminárnoslo con una galería donde se mostrarán los perfiles y características de cada personaje y robot, Además de las películas y músicas del juego (entre ellas la del *staff*, que está cantada, titulada *"Justice in the Dark"*.

Otro detalle que merece ser mencionado en un juego de *32 bits* es el perfecto sampleado y sincronización de las voces japonesas con los movimientos de los labios, además de la increíble pastosidad con la que se mueven los personajes en *3D* (posturas, expresiones faciales...), una clara evidencia de mostrar el hardware *3D* utilizado en este juego y en nuestra casi extinguida **Playstation**.





Respecto a los modos de juego, contaréis con el *modo historia*, que será lo primero que empecemos en forma de misiones, seguido de las películas que poco a poco irán mostrándonos el argumento de la aventura. Además, conforme vayamos completando misiones en el menor tiempo posible o con mayor porcentaje de acierto en la destrucción del enemigo, iremos adquiriendo más armas y mejor ranking. El modo *free battle* estará disponible al completo una vez hayamos terminado el juego, dándonos a elegir cualquiera de las máquinas que anteriormente fueron enemigos nuestros y confeccionarlos (grabar en nuestra tarjeta de memoria) para después echar unos piques con un amigo o simplemente darle su uso en el *modo historia*. En el *modo training* no haremos otra cosa que poner a punto nuestros reflejos y habilidades en el control de nuestro *mecha*.

MIZZURNA

Hace unos años vivimos aventuras interactivas de tendencias terroríficas y fobicas con conocidísimas sagas como, por ejemplo, "Clock Tower", "Twinlight Syndrome" o el entrañable "Septentrion". Ahora Human, grupo maestro del terror y del suspense, nos propone un inquietante y misterioso thriller en un pueblo llamado Mizzurna Falls (conocido como el lugar del descanso) con un argumento muy en la linea a una serie de televisión que todos conocemos: Twin Peaks.







Legado de terror.

Este juego apareció para **Playstation** allá por el 2000 de la mano de *Taichi Ishizuka* (**S-Project**)bajo la compañía **Human** (**ascii entertaiment**), muy conocida en Japón por numerosos títulos (***L.season***, ***Remote Control Robot***...) y en nuestro país por protagonizar las famosas series de nuestro amigo el tijeritas (1996) que antaño nos hacía disfrutar de sus mortales y tórridas persecuciones a través de numerosos escenarios propios de un film de terror (estilo ***Scream*** o ***Viernes 13***).

En 1997 **Playstation** fue obsequiada con un remake del clásico de **Super Famicom**, el primer capítulo de la saga ***Clock Tower***, ***First Fear***, donde se incorporaban una serie de mejoras con respecto al original (incluyendo un *opening*, nuevos y mejores sonidos e imágenes) un título de pesadilla que por desgracia poca gente pudo disfrutar o simplemente fue ignorado por su sencillez e idioma.

Dos años después, gracias al mercado americano pudimos disfrutar con la segunda parte de esta saga, ***The Struggle Within***, conocido como ***Ghost Head***. Esta vez la protagonista, *Alyssa*, debía controlar una doble personalidad demoníaca y huir de una

FALLS

muñeca asesina, de *zombies* en un hospital y del fantasma de la máscara, enemigo principal de la aventura; una original historia de fenómenos paranormales y macabros asesinatos que a mi parecer convertían a este título en una nueva experiencia, comparándola con los típicos *survival horrors* de *Shinji Mikami* u otras compañías de igual o menor prestigio, las cuales siempre nos ofrecían juegos de mucha acción y de bonitos gráficos, pero sin aportar nada nuevo al género.

Con ***Twinliight Syndrome*** (1996-99) Human siguió con predilección por los juegos de terror, siendo una aventura gráfica que utilizó como marco y protagonistas a una alumnas en una escuela japonesa, involucradas en una angustiosa historia repleta de fantasmas, asesinatos y de nuevo fenómenos paranormales que formaban en conjunto un cóctel irresistible para cualquier jugador amante de este género.







Otro original título que vio la luz en el verano de 1999 fue ***Septentrion: Out of the Blue***, un *survival game* distribuido por **Hudson** y que fue realizado con el mismo *engine 3D* que dio vida a ***Clock Tower***. Esta angustiosa trama nos ponía en la piel de unos tripulantes que debían afrontar diversos peligros en el naufragio del transatlántico *King Whinzer* con el fin de sobrevivir y de rescatar a toda la mayor gente posible. Sin duda una increíble y espectacular adaptación del que hizo gala hace ya bastantes años con el nombre de ***The Fireman*** (**Super Famicom**), o su posterior lanzamiento en USA conocido como ***SOS***, donde hacía un perfecto uso de las rotaciones y el *modo 7*, idéntico al utilizado en ***Clock Tower: First Fear***.

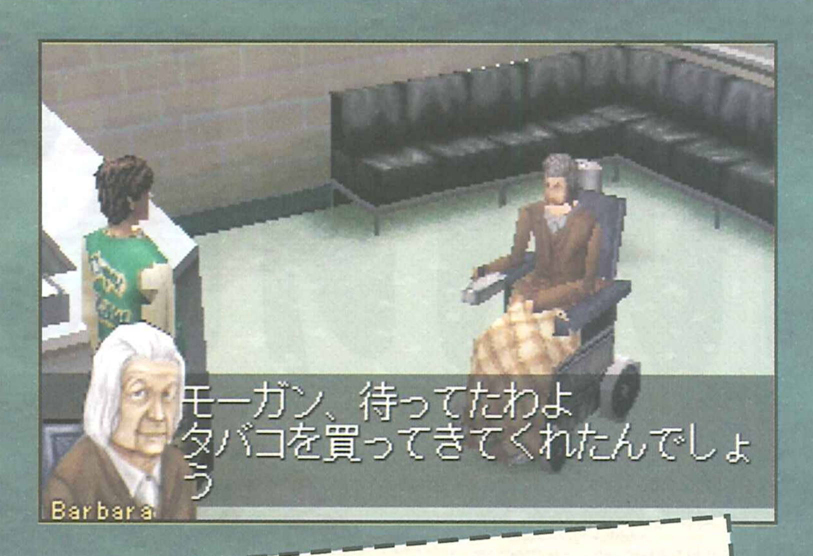
COUNTRY OF THE WOODS AND REPOSE
MIZZURNA FALLS
ミザーナフォールズ
PRESS START

Finalmente ***Clock Tower 3*** sería noticia por aparecer para **PS2** con *Kinji Fukasaka* (**Capcom**, **Sunsoft**) al mando. Una terrorífica aventura desarrollada en la antigua Londres de principios siglo, donde una pequeña protagonista *Alyssa* (este nombre me suena), hija de un propietario de hotel, empieza a ser atacada por espíritus demoníacos. Un nuevo titulo que espero que esté a la altura de los anteriores capítulos (ya que **Human** no está detrás) y del que por desgracia apenas se sabe nada.

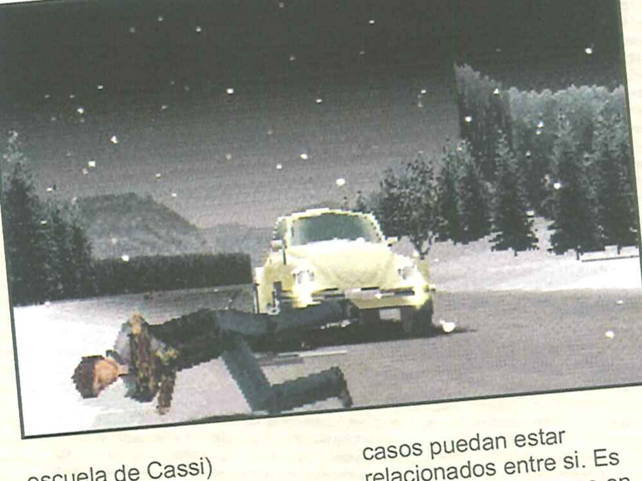
En esta ocasión se trata de un juego que mezcla perfectamente la aventura de misterio y elementos de *game live* que como resultado creó uno de los últimos juegos de esta compañía para nuestra **PSX** y que por desgracia pasó desapercibido tras la oleada de títulos que no cesaban de salir constantemente en el mercado nipón.

Después de horas y horas de juego he llegado a una conclusión; ***Mizzurna Falls*** es sin lugar a dudas una de las experiencias más fieles en el ámbito de la investigación en todo el catálogo de la **PSOne**, y que de haberse traducido al menos al inglés lo habría hecho con todo acierto un juego muy a tener en cuenta, junto a su cantidad de innovaciones y elementos que forman esta extraña e interesante historia rebosante de originalidad por los cuatro costados.

¿Qué quiero decir con esto? Pues que no sólo tendremos que interactuar con los habitantes o buscar pistas e indicios que nos lleven a acabar con final feliz esta doble trama, sino que también podremos vivirla y sentirla como hacíamos con ***Shenmue***, y qué mejor manera que incluyendo todo tipo de acciones cotidianas que hoy en día podemos realizar cualquiera de nosotros. Una original idea que la gente de **S-Project** ha incluido y sabido plasmar para poder contrarrestar el



El argumento.



Esta misteriosa historia gira en torno a un pueblo llamado *Mizzurna Falls*, situado en las montañas de Rocky (Colorado), con apenas 2000 habitantes y conocido como lugar del descanso por sus hermosos bosques de tranquila naturaleza. Pronto la situación iba a cambiar y el miedo y la incertidumbre se adueñarían de la población con la llegada de dos extraños sucesos que conmovieron a los habitantes de esta localidad.

Una noche de navidad. Seis y trece minutos. Una chica llamada Cassi (de dieciséis años) es atacada brutalmente, quedando en un estado lamentable. No se sabe quién pudo haberlo hecho y se desconoce el por qué, pero a juzgar por las heridas (marcas de garras) se induce a que pudo haber sido el ataque de un oso en cautividad. El caso es que la chica es ingresada urgentemente en el hospital *Groove* y por consiguiente trasladada a cuidados intensivos. Después de unas horas finalmente la chica vuelve a la consciencia y tras un cargante shock psicológico (recuerdos traumatizantes del suceso de aquella noche) muere sin dar respuesta alguna y el lugar del espantoso ataque (una cabaña en las afueras del pueblo, considerado como el mirador de las hermosas cataratas) es acordonado para su posterior investigación. A las siete horas de la misma noche otra chica llamada *Ema* (de 18 años y compañera de escuela de Cassi) desaparece misteriosamente sin ofrecer rastro alguno. La madre, desolada e impotente al no poder hacer nada en la terrible situación que le abordaba, hace una petición de búsqueda por un grupo especial de rescate, pero al parecer los resultados no son nada satisfactorios. Tras ciertas similitudes entre estos dos escabrosos sucesos, *Morgan Stain* (jefe de investigación de ambos casos) y *Haddson Rang* (su ayudante) llegan a la conclusión de que ambos casos puedan estar relacionados entre sí. Es aquí cuando entramos en acción, encarnando al protagonista de la aventura, *Matthew*, un joven muchacho (amigo de *Ema* y que al parecer fue al último que vio antes de desaparecer) que se ofrecerá a colaborar en la investigación. Todo un desafío donde pondremos a prueba nuestra habilidad, inteligencia y perseverancia a la hora de resolver estos misteriosos sucesos al más puro estilo de la serie televisiva *TwinPeaks*.



aburrimiento y monotonía que puede llegar a suponer la búsqueda interrumpida de un determinado objeto.

¿A qué clase de elementos me refiero? Los elementos que menciono abordarán toda la aventura y son de un carácter desenfadado y a veces gracioso, pero sin duda atípicos en una producción de estas características. La verdad es que no serán pocos: tomarnos nuestro desayuno, almuerzo o café en un restaurante, unas copas en el pub del pueblo o pasearnos por un lago a bordo de una embarcación... estas serán algunas de las acciones que podremos realizar, pero sin duda alguna el detalle más original es el poder conducir nuestro propio vehículo, que será esencial para desplazarnos por la extensa geografía de *Mizzurna Falls*. Aunque no todo van a ser alegrías, porque nos veremos obligados en numerosas ocasiones a volver a nuestra habitación para grabar partida o hacer una paraditas en el surtidor de combustible más cercano para repostar nuestro vehículo, salvo que queramos vernos forzados a continuar la investigación a pie, un duro y real castigo del que no han querido prescindir este grupo de programadores.

Otro punto curioso por el cual ha apostado **S-Project** es la acción del juego, que trascurrirá en tiempo real (veremos cómo anochece o amanece), por lo que no será extraño encontrarnos con lugares cerrados o apunto de abrirse, la aleatoriedad del tiempo atmosférico o simplemente ver en su totalidad a la población en plena rutina diaria reflejada, como la vida misma.

Como conclusión solo puedo deciros que a pesar de sus pequeños fallos y a veces molesto control, no dudéis haceros con él si tenéis ocasión, ya que sólo por su variedad de eventos y su definido argumento, el estupendo ambiente (que promete mantenernos en tensión hasta el desenlace) y el saber que **Human** está detrás, hacen de éste título una de las aventuras de investigación y misterio más originales que hayamos vivido en nuestra **Playstation** y que por desgracia nunca veremos distribuida en nuestro país, o en un idioma más asequible. *Human Forever!*.

"Los Pakos"





Sistema de Juego.

El sistema de juego ha cambiado respecto a lo que nos tenía familiarizado **Human** y sus acongojantes títulos. Ahora nos adentramos a una aventura más pausada, sin grandes dosis de acción y violencia, donde nuestro protagonista se moverá con total libertad (con un control del personaje muy duro y a veces desesperante) por el inmenso pueblo dotado de un entorno *3D* envidiable y un apartado gráfico complejo y realista, salvo numerosos fallos como ralentizaciones y texturas de polígonos que aun así no hacen minimizar el esmerado trabajo que ha aportado esta compañía al género del horror.

Los lugares que visitaremos y recorreremos con ayuda de nuestro mapa y teléfono móvil serán de tipo de establecimientos: un hospital, un pub nocturno, la cafetería del pueblo, la biblioteca o incluso un lúgubre cementerio (donde asistiremos al funeral de *Cassi*), todos estos lugares generados con un detallismo poco habitual en una producción de estas características y de un concepto muy al estilo ***Silent Hill***. También hay que mencionar la fabulosa banda sonora que acompaña al *opening* y en conjunto al título, compuesta por el trío de *Kenji Hikita*, quien notablemente ha sabido plasmar un ambiente adecuado al argumento y los diferentes escenarios que conforman este inquietante pueblo.

El estilo de control que ha otorgado *Taichi Ishizuka* al juego es idéntico al visto antes en los *survival horror* (más acorde a ***Silent Hill***, aunque sin el agobiante y tétrico ambiente que lo caracteriza), por lo que se ha abandonado al completo el sistema del puntero al cual nos tenía acostumbrados como si de una aventura gráfica de **PC** se tratase. No obstante, los elementos del **PC** estarán siempre presentes, ya que principalmente nos ayudaremos por medio de dos ventanas situadas en la parte superior de la pantalla, que nos indicarán la acción a poder realizar, que bien será coger, leer, hablar, comer... y otras opciones que darán vida a este inusual juego.



Tomak Save the Earth
LOVE STORY

Esta es la historia de una redactora que había ayudado a un tomate en su liberación del Reino del Kétchup. La historia de una chica que había logrado que un mago cobarde cuidase de su mundo plano, un mundo que se sostenía sobre cuatro elefantes, que a su vez viajaban por el espacio sobre el caparazón de una gran tortuga que medía quince mil kilómetros de largo. Esta chica había puesto en órbita una lata de Coca-Cola con sólo agitarla, y había conseguido primer premio en lanzamiento de pastel de bodas a los comensales... Pero hay algo que esta muchacha nunca habría imaginado, y es que debería enamorarse de la cabeza de una Diosa, plantada en una maceta, para salvar el mundo.





Vais a perdonarme las menciones a ***Tomato Adventure***, ***Discworld*** y ***Bishi Bashi Special*** del principio, pero es que necesitaba algo realmente absurdo a lo que agarrarme para hacer el comentario de este juego. Y es que no todos los días se nos ofrece la posibilidad de ligar con la... ehm... cabeza... de la Diosa del amor para salvar al mundo de su destrucción. Supongo que a estas alturas se os habrá caído la mandíbula al suelo con las imágenes que ilustran el artículo... y lo cierto es que no es para menos, porque yo todavía estoy alucinando. Una historia original para un juego que no podréis olvidar.

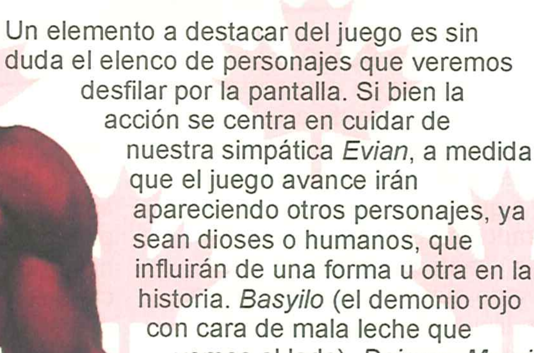


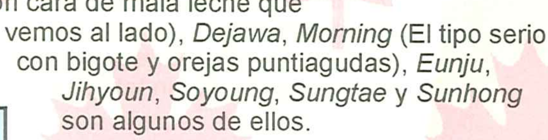




Nos encontramos ante lo siguiente: Los Dioses están decididos a extinguir al ser humano de la faz de la Tierra debido a que piensan que ya no existe el "amor verdadero". Tan sólo Evian, la Diosa del Amor, tiene todavía esperanzas en nosotros, así que decide venir a la Tierra para probar que los humanos aun creen en el amor. Pero a tan hermosa dama como es Evian no le sería nada difícil enamorar a cualquier hombre con sus delicadas curvas, así que el resto de Dioses le ofrecen su voto de confianza a cambio de dejarla llevar a la Tierra... sólo su cabeza (y plantada en un tiesto, para más INRI ^_^U). Y así es como llega hasta ti esta curiosa maceta, junto con la responsabilidad de enamorarte de ella antes de tres años o tu mundo será reducido a escombros.

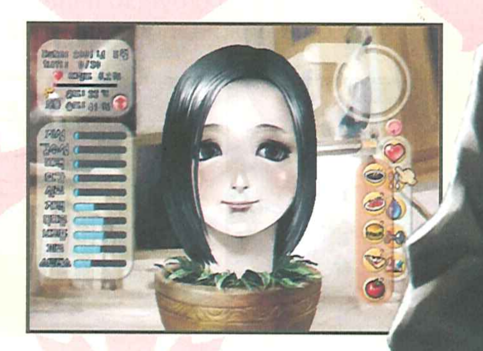






Un elemento a destacar del juego es sin duda el elenco de personajes que veremos desfilar por la pantalla. Si bien la acción se centra en cuidar de nuestra simpática *Evian*, a medida que el juego avance irán apareciendo otros personajes, ya sean dioses o humanos, que influirán de una forma u otra en la historia. *Basyilo* (el demonio rojo con cara de mala leche que vemos al lado), *Dejawa*, *Morning* (El tipo serio con bigote y orejas puntiagudas), *Eunju*, *Jihyoun*, *Soyoung*, *Sungtae* y *Sunhong* son algunos de ellos.



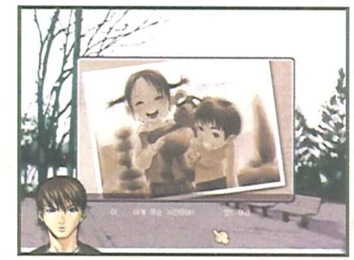


Básicamente, ***Tomak, Save the Earth*** es un *girldfriend simulator* que cuenta con algunos puntos de *life simulator* (en otras palabras, algo así como un juego para que aprendáis a tratar a vuestr@ novi@). Nuestra misión será no sólo la de agradar a nuestra querida *Tomak* (que traducido sería algo así como "*pieza*" o "*trozo*", y es a su vez el sobrenombre de la Diosa), sino también la de alimentarla, darla de beber refrescos, comprarla complementos como sombreros y pendientes para que se sienta guapa, acariciarla, rascarle la nariz cuando le muerdan los gorgojos de la patata, llevarla al teatro o al parque, protegerla de los gamberros que se ríen de ella, escucharla cantar o admirar los cuadros que pinta agarrando el pincel con la boca. Y lo peor de todo es que cada vez que volvamos del trabajo, *Evian* habrá cambiado su voz y aspecto, así como su personalidad, gustos y necesidades, muchas veces contradictorios a los que tenía antes de que nos fuéramos. Este aspecto depende de cómo la hayamos tratado, y es que también se le puede tratar mal. Por ejemplo, en lugar de caricias se le pueden dar puñetazos en la cabeza...~_~









Por ahora **Seed9**, los padres coreanos de esta maravillosa e imaginativa historia de amor, no han conseguido ningún distribuidor en Estados Unidos que los represente, pese a que exista ya una *demo* para **PC** traducida completamente al inglés. De hecho, tampoco han pensado aún en su adaptación al mundillo de las videoconsolas, aunque ya tienen prevista su segunda parte y su versión *WAP* para jugar desde un teléfono móvil.

Pero si el proyecto tiene éxito (y quiero pensar que lo tendrá debido a su altísimo grado de adicción y simpatía) pronto podremos tener todos en nuestras consolas una preciosa cabeza-macetero a la que mimar ^_^.

Watashi wa koneko Naniramasu -nyaa!

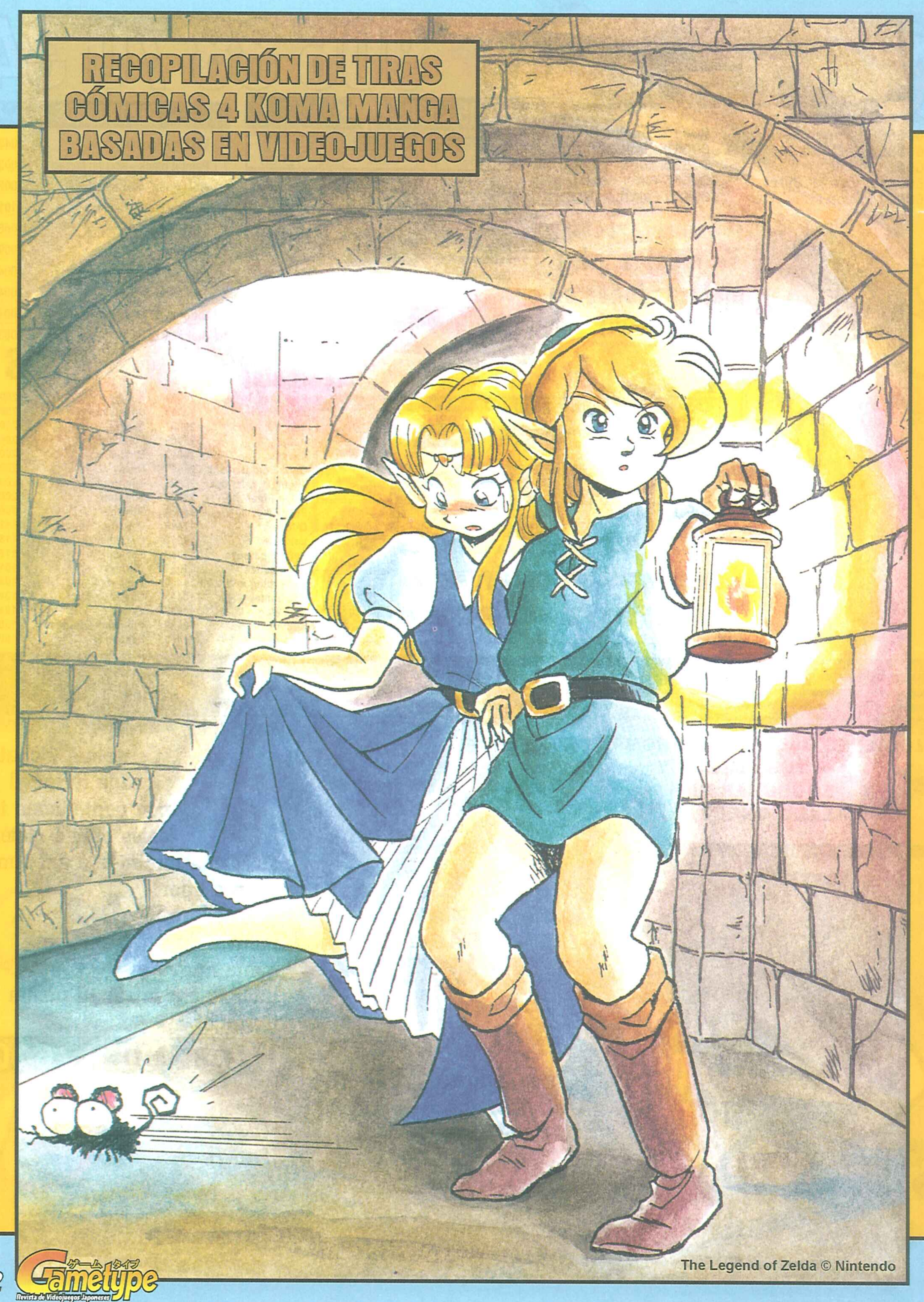
Nami the Pothead =^_^=
Nami@megamultimedia.co

Miembro del equipo de programación con una camiseta que porta el logo del juego.

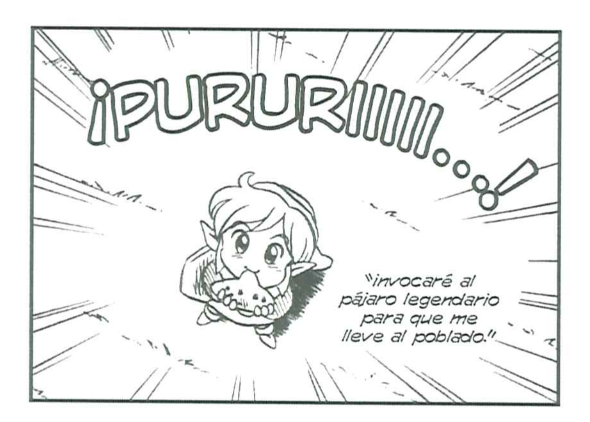


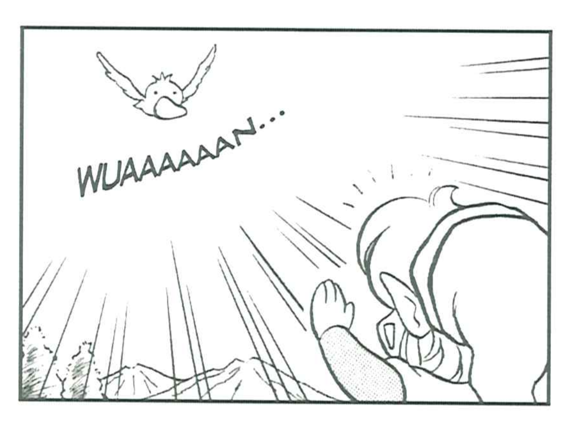


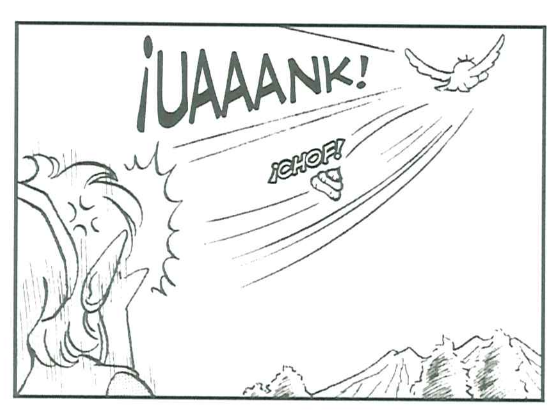


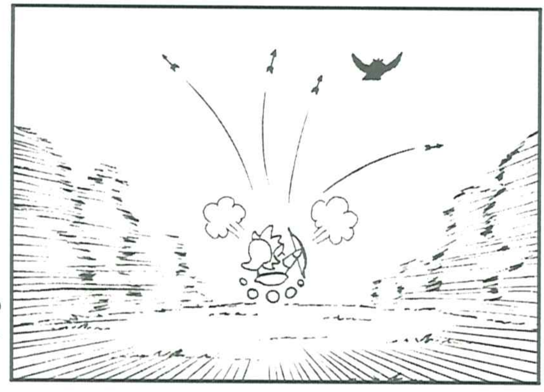

RECOPILACIÓN DE TIRAS
CÓMICAS 4 KOMA MANGA
BASADAS EN VIDEOJUEGOS

¡ACUDE, PÁJARO LEGENDARIO!





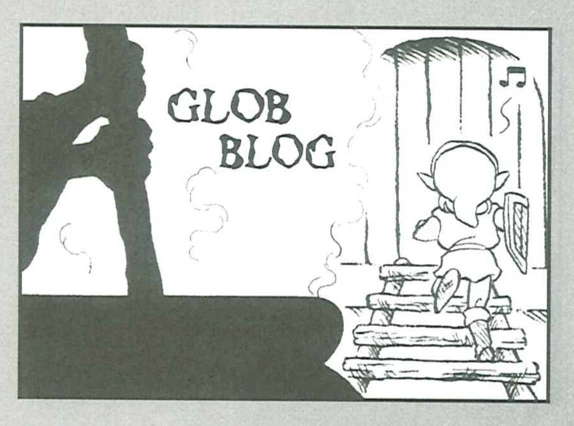


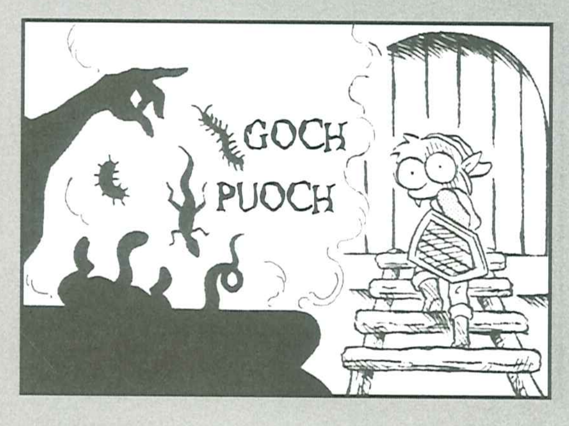


The Legend of Zelda © Nintendo

PREPARANDO LA PÓCIMA



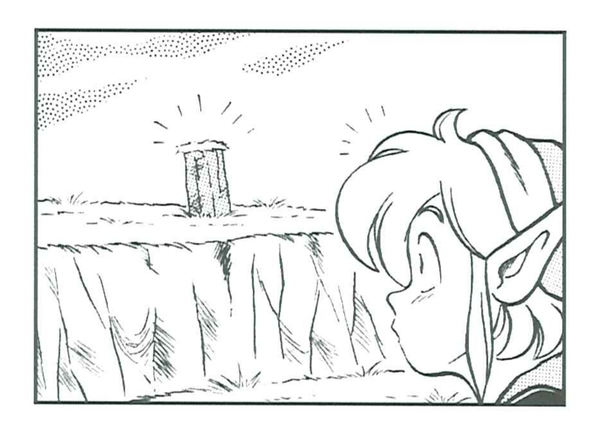


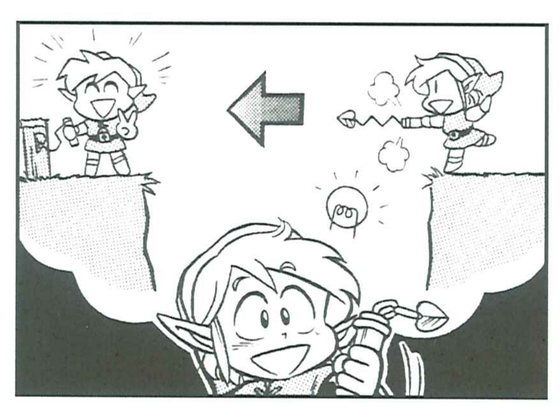


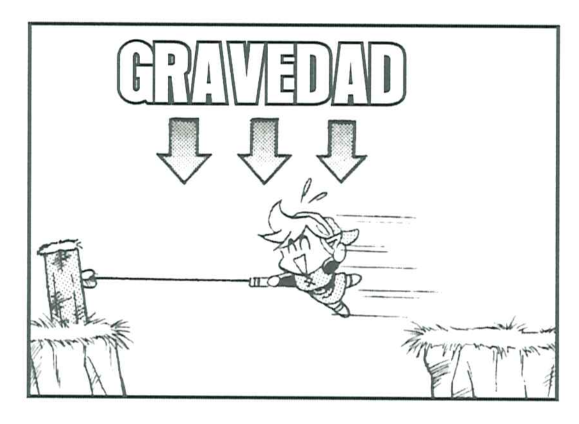


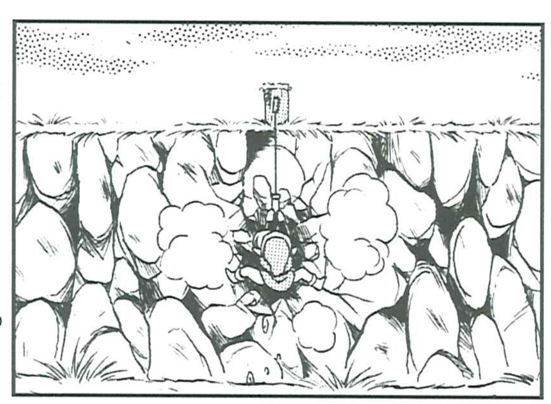
The Legend of Zelda © Nintendo

CRUZANDO LA GRIETA

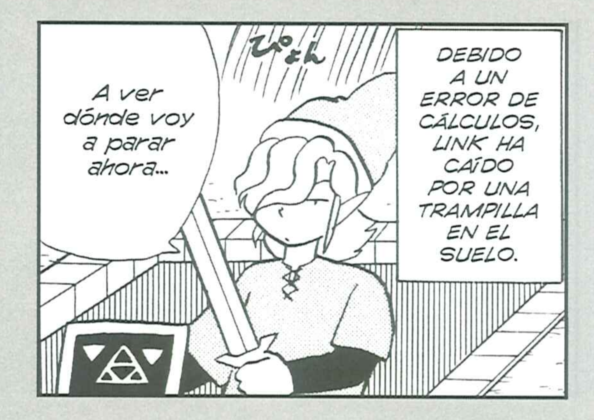


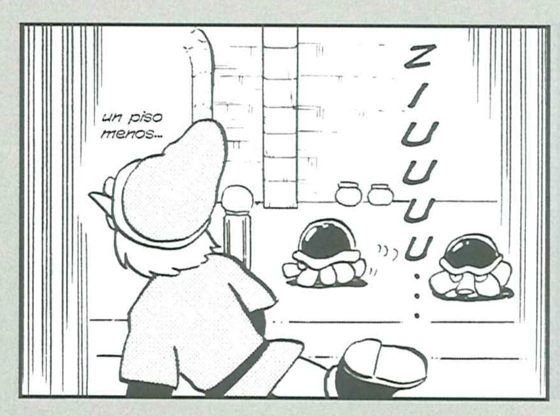


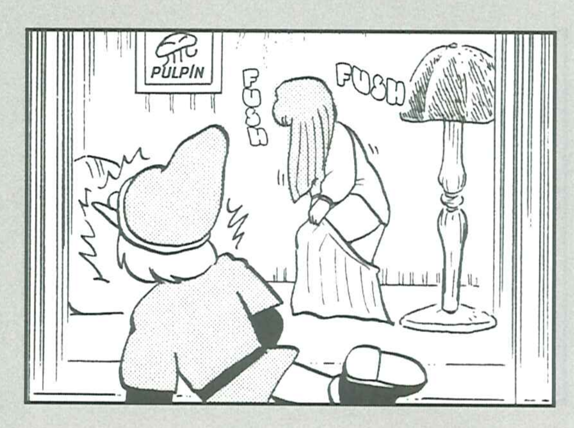




CAÍDA POR LA TRAMPILLA





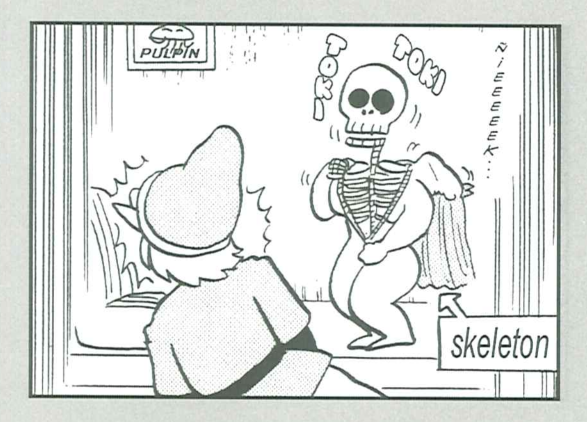




CAÍDA POR LA TRAMPILLA (2)



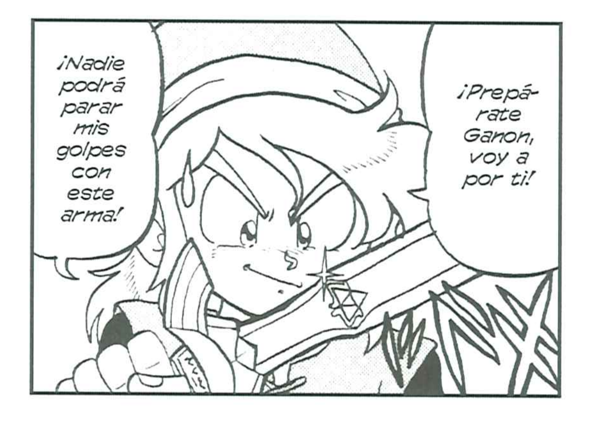


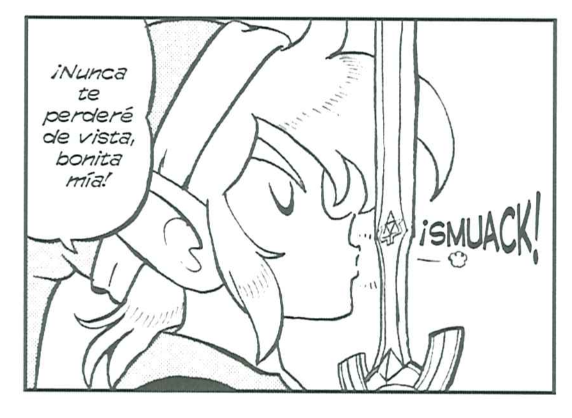


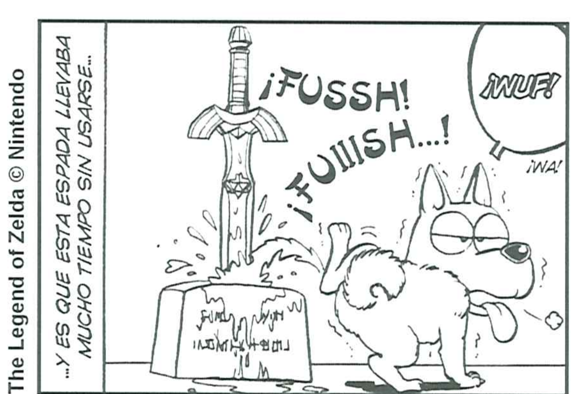


¡AL FÍN LA ESPADA ES MÍA!









¡QUE ME MATOOOO!









Super Street Fighter II © CAPCOM

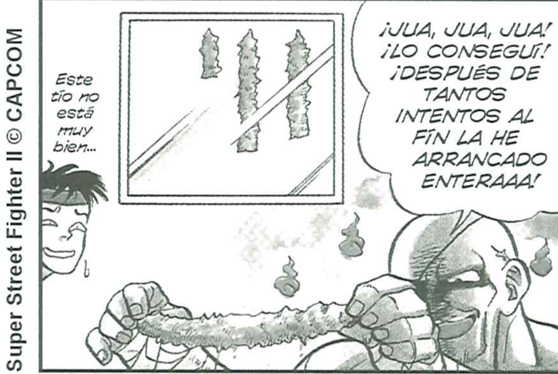
LA COSTRA PERFECTA







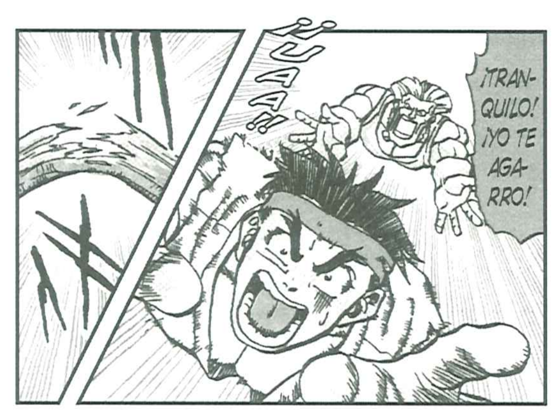




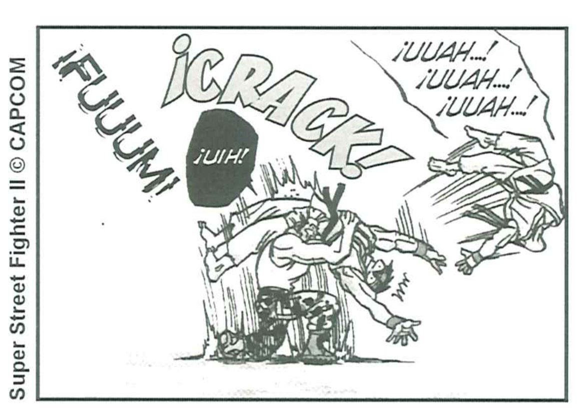
Super Street Fighter II © CAPCOM

¡YO TE SALVARÉ!









ASANDO EL PESCADO

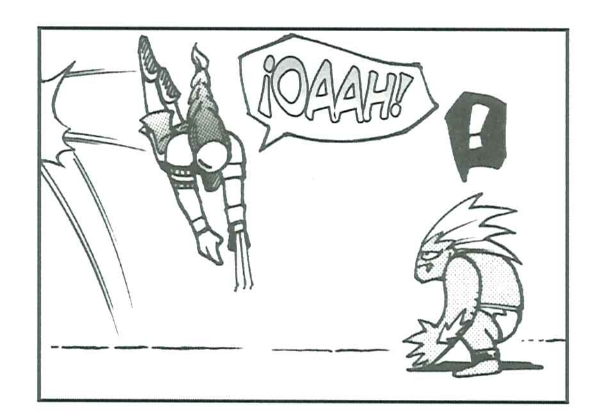


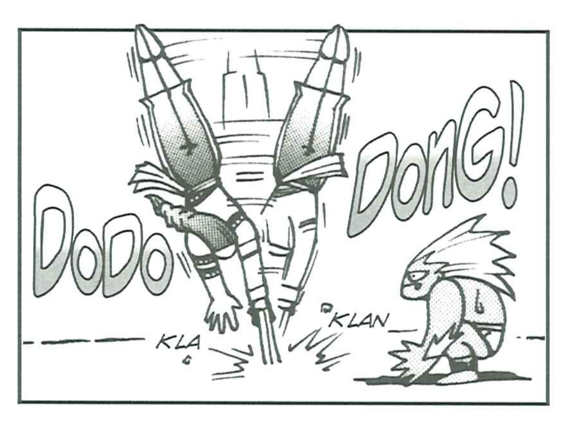


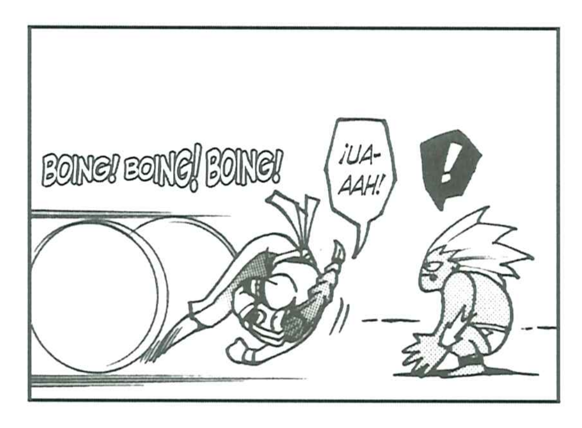




BALROG Vs. BLANKA



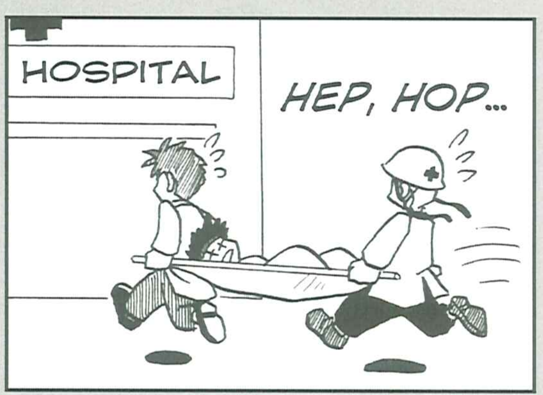






URGENCIAS



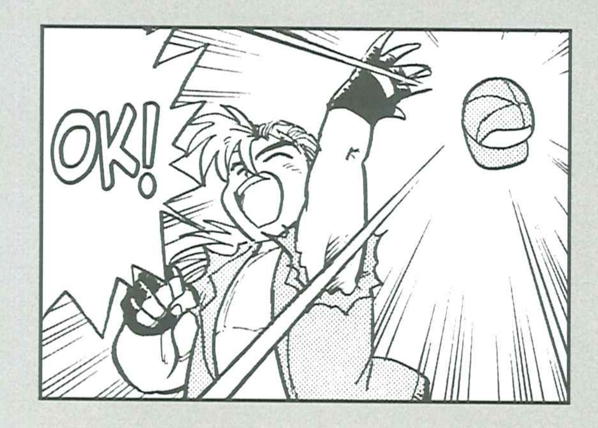


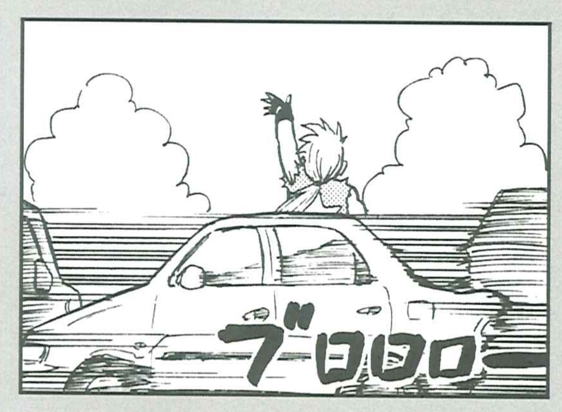


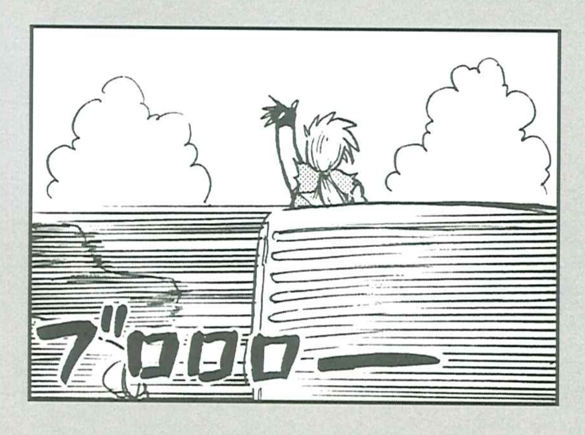


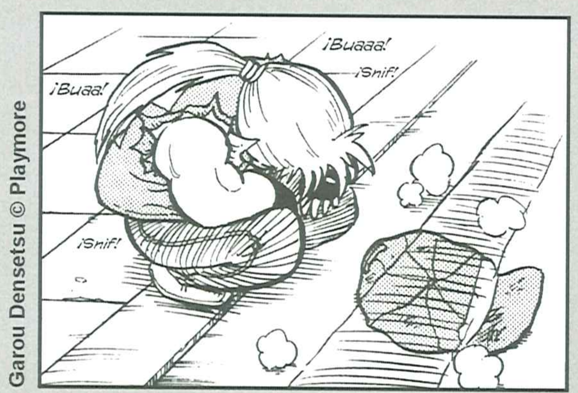
Super Street Fighter II © CAPCOM

¡MI GORRAAAA!

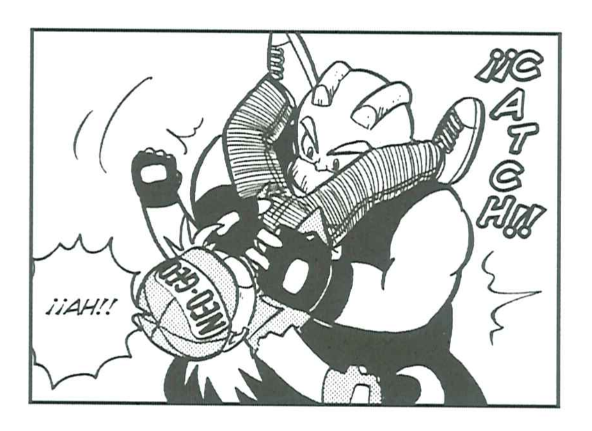


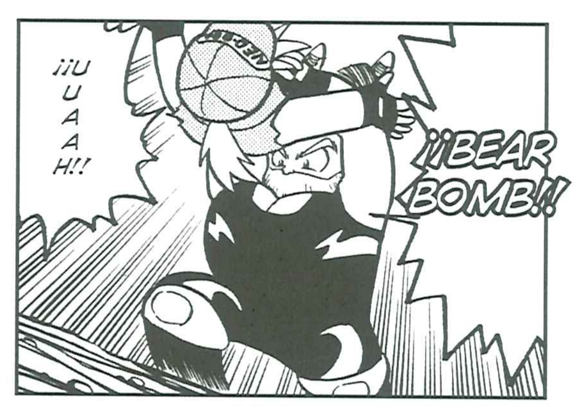


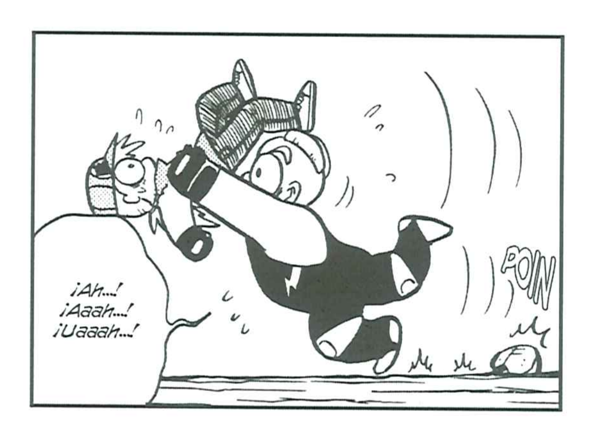


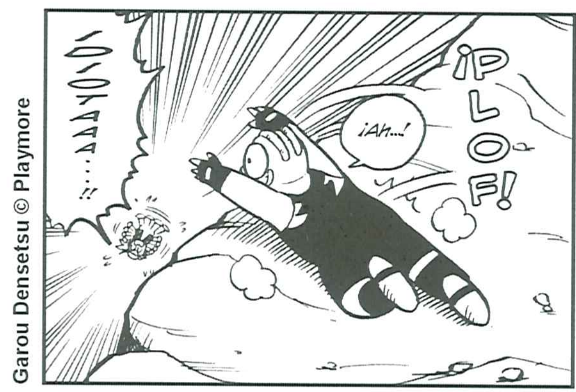


POR CULPA DE UNA PIEDRA



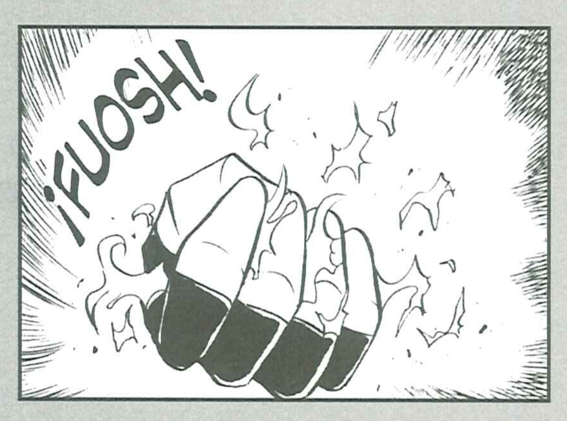






INVITACIÓN PARA KOF



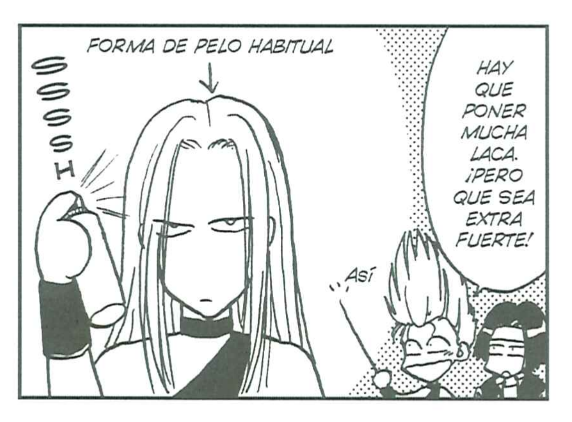


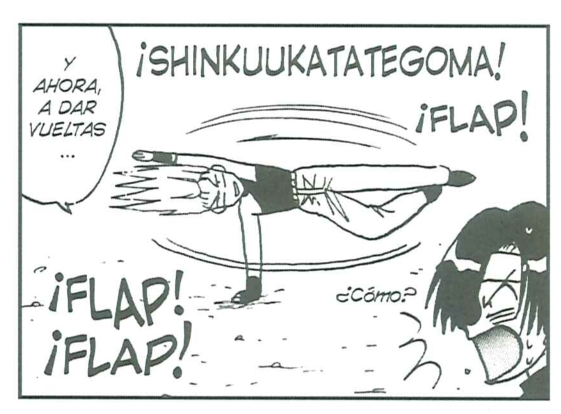




EL PELO TIESO

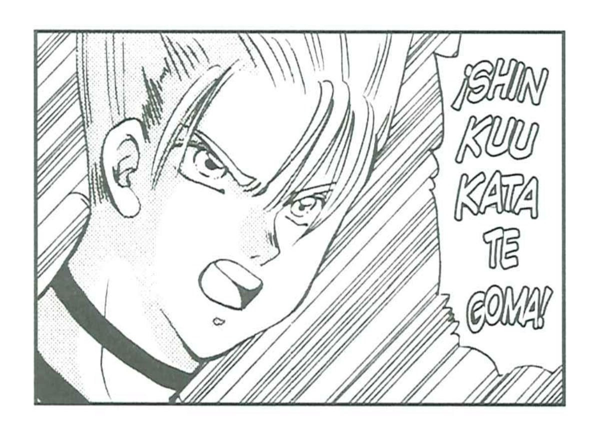


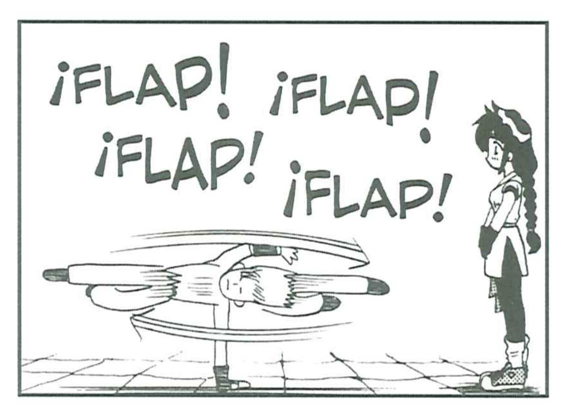


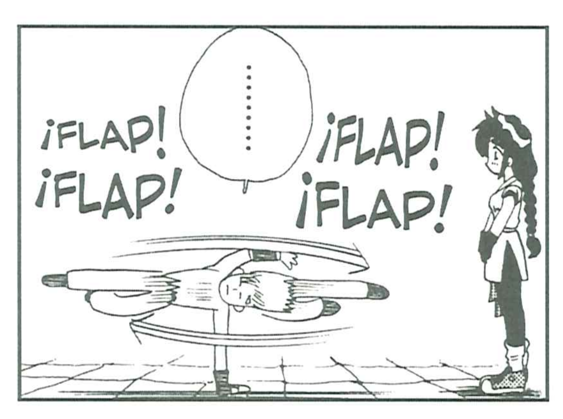


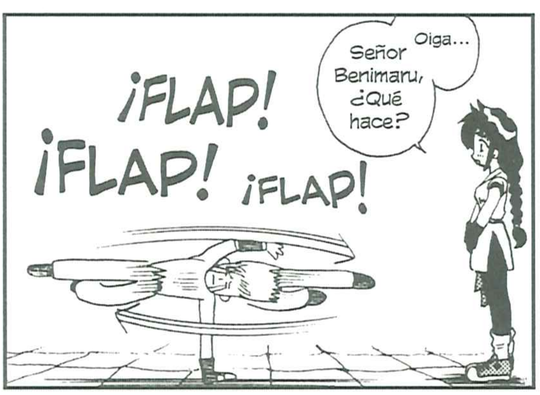


ATAQUE MORTAL







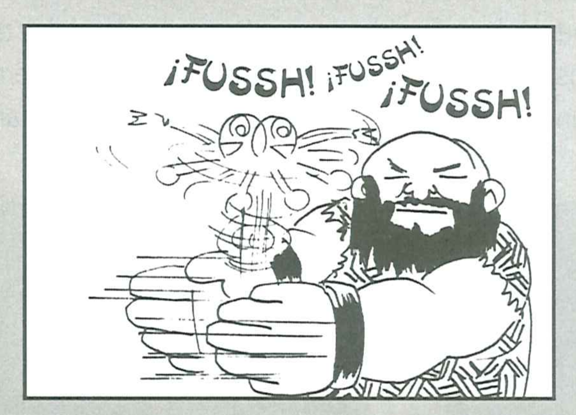


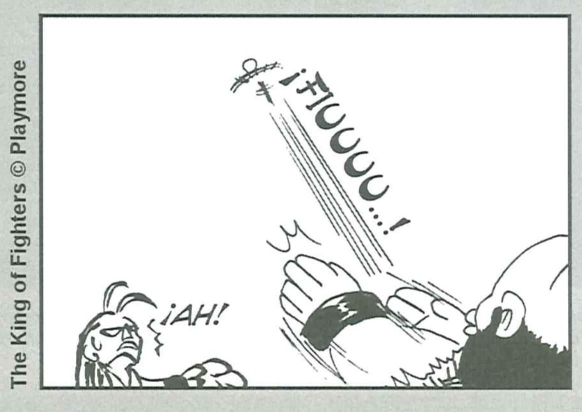
The King of Fighters © Playmore

EL MOLINILLO HUMANO









The King of Fighters © Playmore

EXPOMANGA DE MADRID

Salón lo que se dice salón... más bien fue un "saloncillo", bastante chulo para pasar un día con los amigos, pero quizá no merecedero de pagar una entrada de 4 euros. Organizado por TerraComic y con colaboradores como Planeta y la Asociación Club Kenwai Kendo, estos tres días fueron dedicados al anime casi de manera exclusiva, pues aparte de alguna mesa redonda, los típicos stands y el tradicional cosplay (el puntazo de las jornadas), no se hizo ni hubo prácticamente nada más: sólo proyecciones de anime, anime y más anime. Las jornadas se celebraron en los salones del Hotel Puerta de Toledo, que pese a ser bastante amplio (o al menos lo suficiente para caber todos los frikis que fuimos) la poca ventilación que allí había hizo que más de uno tuviera que taparse la nariz o salir a tomar el aire por el inevitable hedor a humanidad.



En esta foto podéis ver un grupo de lo más variopinto. Por un lado tenemos a la izquierda a nuestro viejo amigo PsychoMantis, en el centro al mugeniense Clarens y finalmente a la derecha a un chaval disfrazado de Hwoarang.



Y si variopinto es el grupo de la foto arriba a la derecha, extremadamentepinto es este otro, que quedó campeón del concurso por el morro que le echaron.

Los stands estuvieron bastante aceptables, con el especial éxito del bar japonés, que por pocos euros ofrecía al público comida japonesa, desde dulces y *sake* hasta latas especiales y zumo de crisantemo. Raro fue aquel no degustó algo, y si así fue sería porque no llegó a tiempo.

Respecto al concurso de dibujo no se puede decir que hubiera mucha participación. Unas diez "obras" malamente expuestas a lo largo de una pared, que con sólo echarle un vistazo a los dibujos ganadores, se veía a la legua que todo había sido descaradamente amañado, y no lo digo porque esos autores no se lo merecieran, sino porque en las bases se decía claramente: "dibujo original", y el hecho de que los dos primeros premios se los llevaran uno de *Dragon Half* y otro de *Lain*, evidentemente da mucho que pensar...

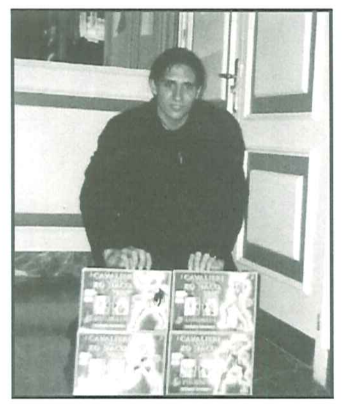
¿Amigos de Lázaro? ¿El propio Lázaro? Enhorabuena a los ganadores, pero si se establecen unas bases, digo yo que hay que cumplirlas... al menos el jurado a la hora de evaluar.

Mal quedaron por su parte los de **Planeta**, que pese a ser parte de los colaboradores, finalmente les dio por no aparecer.

Y pasamos al *cosplay*, que verdaderamente fue lo mejor y con creces. Con un poco de retraso como ya es habitual en esta actividad, fuimos pasando todos los frikis (disfrazados y sin disfrazar) al salón de actos. He de decir que para mi sorpresa, un gran número de personas iba disfrazada (bastantes más que en el salón de Madrid) y que se podría decir que TODOS ellos participaron en el *cosplay*. Las actuaciones fueron de lo más curiosas, y al menos en tres de cada cinco representaciones se le hizo alguna desgracia al presentador, desde atemorizarle para que no apareciera por el escenario, pasando por querer clavarle un cuchillo, lanzarle una supuesta bola de fuego (suerte que tuvo que la bolita era de tela) y demás carantoñas por el estilo. De los premios aún no tenemos noticia, pues serán enviados por correo, pero sí de los ganadores, cada cual más pintoresco: Una *Shadow Lady*, un *Hwoarang*, un árbol de *Sakura* (sí, sí, como lo leéis), un *Psycho-Mantis*... El más entretenido de todos (y no lo digo porque entre ellos estuviera nuestro redactor *Torke*) fue el grupo que se llevó el premio a la mejor coreografía, autobautizado como "*Coyote Dax*", formado por personajes tan dispares como *Oliver* (el de *Captain Tsubasa*, si es que se parecía en algo un chaval con los pelos largos y coleta con chándal largo de color gris), *Torke* con el disfraz del *Cuervo*, *Yitan*, *Gendo* y un tío con una careta de *Spiderman* que aseguraba que esa y sólo esa era la auténtica careta de su héroe (aunque yo juraría que la del hombre araña era de tela y no de plástico duro...). Pues toda esta simpática pandilla se puso a bailar y a cantar algo ininteligible de lo que sólo se podía descifrar algo así como "*Spiderman, spiderman, lalalalala Spiderman...*" Cuando fueron nombrados ganadores, no sólo repitieron lo que podría convertirse en el baile de este verano, sino que *Spiderman* se quitó sinuosamente el cinturón, se desabrochó los pantalones, se bajó la cremallera... ¡¡y nos enseñó unos bonitos calzoncillos largos con dibujos de *Spiderman*!! Realmente habría que preguntar a los espectadores que pensaban que se proponía este carismático personaje.



Mmm... juraría que este enfrentamiento entre Ryu y Spiderman quedaba mejor en el Marvel Vs. Capcom... aunque la "espectacularidad" de la "bola de fuego" de este Ryu y el nuevo "traje" de Spiderman son... ¿increibles? ¿inigualables?



En esta foto podemos ver a un friki-enfermo-comprador-de-caballeros-zodiacales, feliz y contento.

Anime hubo los tres días. Proyecciones por la tarde de distintos capítulos de diferentes series (***Excel Saga***, ***Noir***, ***X-Clamp***, ***Hellsing***...), sin mencionar lo que causó verdadero furor: la peli de ***Shaolin Soccer***. Si podéis haceros con ella no dudéis, y si no podéis intentadlo, pues a los que nos apretujábamos delante del televisor peleándonos con el de delante (el de al lado y el de atrás para poder ver algo) nos faltaba aire para respirar entre carcajada y carcajada.

Y ya no queda mucho más que decir, sólo que esperamos que se repita el año que viene, a poder ser con más actividades y sin tongo en el concurso de disfraces, pues un salón, por pequeñito que sea, nunca viene mal.

Nenu
maturebernstein@hotmail.com

FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Bueno, bueno... esto sí que ha sido una reacción en cadena a mis críticas del número anterior pidiendo cartas con preguntas. También es algo normal teniendo en cuenta que ahora tenemos 2 meses entre cada vez que nos volvemos a encontrar, así que...

...mejor no me enrollo más y tiro a responder, que se me echan las páginas encima...

Antonio "Azaziel" me preguntó por *e-mail* cómo se podía jugar con *Geese Howard* en el ***Art of Fighting 2***. No me especificabas si se trataba de la versión **Neo·Geo** *rom* o de *CD*, pero eso da lo mismo, porque en realidad no se le puede usar en ninguna de las dos versiones. Quien te dijese lo contrario, que te de el truco, porque debe ser exclusivamente suyo...

Guillermo Sanchez Utrilla (vía *e-mail*) me pregunta cuál fue el último ***King of Fighters*** que salió a la venta para **PSOne**. Pues como saben la mayoría de nuestros lectores, se trataba del ***KOF'99***, una conversión con bastante falta de *frames*, pero jugabilidad prácticamente idéntica al *arcade* original. ¿Más cambios en la revista? Pues lo cierto es que nuestras revistas no suelen seguir estrictamente unas plantillas. Por ejemplo, este mes llevamos la primera parte de una macro-guía de secretos y curiosidades de ***Metal Gear Solid 2***, y luego a otro número a lo mejor llevamos novelas, o bocetos... todo depende de lo que el lector tenga más ganas de leer, o de si vemos que tal información es necesaria o no. Me alegro de que te gustase el *manga* de ***KOF*** que incluimos en el número anterior, y espero que las tiras cómicas de este mes sean igualmente de tu agrado.

"**NewDreamer**" (vía *e-mail*) lanzó la pregunta típica con la que debo ver el futuro: ¿Saldrá ***Guilty Gear XX*** para **Dreamcast**? No sabría decirte, ya que en estos momentos sólo anda en juego la beta de la versión *arcade* por Japón, lo que quiere decir que aún tardarán algunos meses en anunciar bajo qué soporte doméstico correrán



Dibujo de "Jom Jom" (vía e-mail)



Dibujo de "Xear Xear" (vía e-mail)





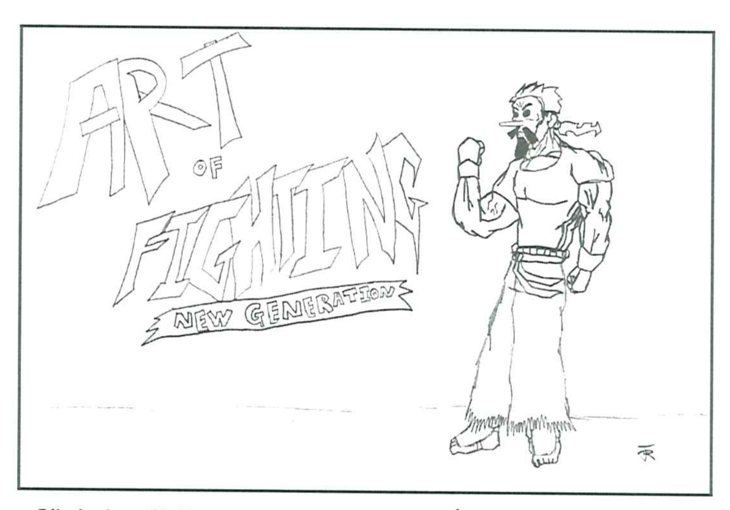


China García, de Albacete, nos manda los tres dibujos que podéis ver sobre esta línea. Se nota que tiene bastante tiempo para practicar (por la cantidad y la calidad, vamos).

las conversiones del juego. Si he de ser sincero, es probable que a las alturas en que se conversione quizá la **Dreamcast** no tenga ya el suficiente mercado en Japón, pero teniendo en cuenta que el *arcade* corre bajo la placa **Naomi**... Por ahora no hay nada seguro, aunque apostaría que sí saldrá bajo **PS2** y **X-Box** (esta última se intuye viendo que ***GGX*** ha salido para **PC**). Quizá sea hora de que vayamos pensando en cambiar de consolas (¡pero a ver si espabilan los juegos de lucha 2D, porque hay muchos como yo que aún dudamos de pillar consola nueva!). Ante todo, que salga, pero cuanto antes.

"**Jom Jom**" (vía *e-mail*) me mandó un dibujo y me preguntaba qué tipo de juego sería el ***Capcom Vs. SNK*** de la **PSOne**. Pues no es más que la versión ***Pro*** que vimos hace tiempo para **Dreamcast** (o sea, el timo aquel con el que re-vendieron el juego añadiéndole sólo 2 personajes, estando *Joe* además inacabado). No es muy recomendable, sobretodo si puedes pillar la versión de **Dreamcast** (porque aparte de que la versión de **PSX** carga entre personajes, está falta de *frames*). Que en el final de ***KOF2000*** del equipo coreano *Chang* y *Choi* cambiasen sus cuerpos no es más que una gracia, porque ellos siguen manteniendose en el ***2001*** como siempre. Si quieres mandarnos un cómic hecho por ti, vale, pero preferiríamos que lo enviases en formato de ordenador para poder así incluirlo en alguno de nuestros siguientes *CD*s.

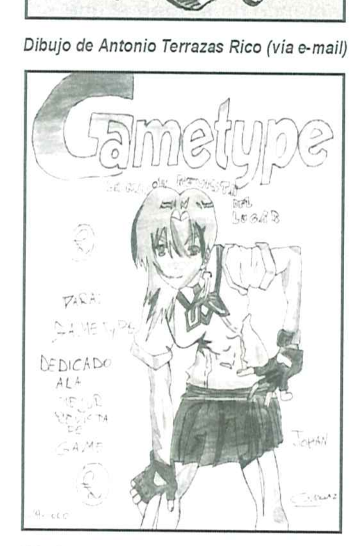
"**David 00**" (vía *e-mail*) me pide que le recomiende algún juego de estrategia. Pues yo probé hace un par de días la versión *pal* del ***Kessen 2***, y la verdad es que me sorprendió bastante, sobretodo las habilidades mágicas con los que han dotado a los generales y cabecillas de los ejércitos chinos. Proein acaba de lanzar este juego de **PS2**, así que si ya la tienes puedes probar a ver qué te parece. Si por contrario lo que tienes es una **PSOne** y quieres jugar a algo más típico, prueba el ***Saiyuki***, un juego que tiene ya algunos años pero que no hace mucho salió en inglés para la **PSX**. Además me dijiste que habías jugado a ***Front Mission***, ¿no? Pues el ilustrador de ***Saiyuki*** es el mismo que el de ***Front Mission III***. Eso sí, el juego está en versión USA, no en *pal*. Los ***Suikogaiden*** son dos *text adventure*, o sea, dos juegos conversacionales de los que vas viendo imágenes y eligiendo opciones. No es



Dibujo de un Mr.Karate para Mugen de Gonzalo Álvarez Sánchez (de Madrid)

Dibujo de Antonio Terrazas Rico (vía e-mail)


Dibujo de "David 00" (vía e-mail)

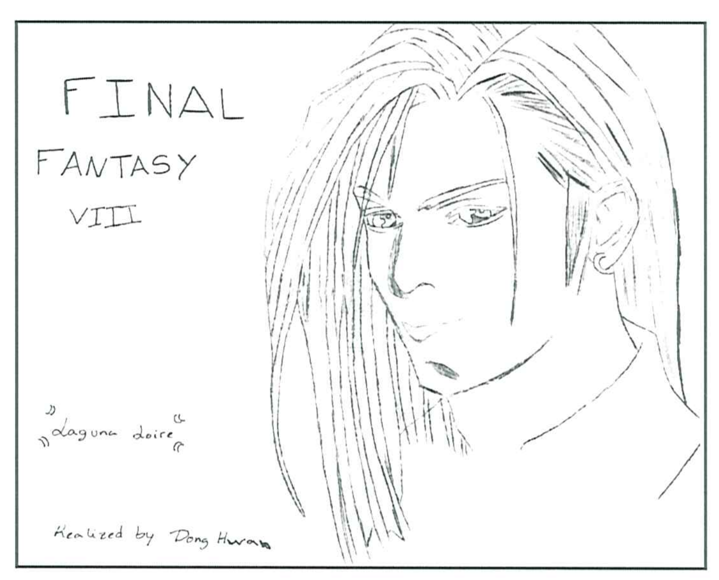


Dibujo de Johan A. Godoy (Santiago, Chile)


Dibujo de David Domínguez Castro (e-mail)



Fusión de ShinChan con Ryu dibujada por Omar Gómez (de Palleja, Barcelona)



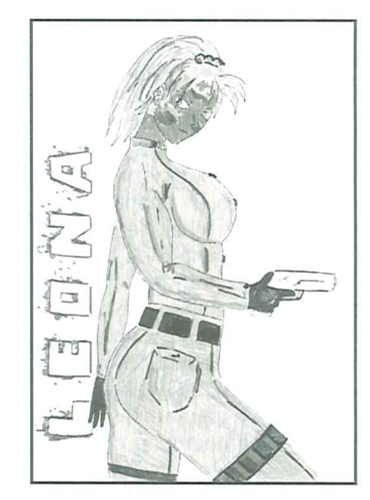
Francisco Javier García, de Móstoles (Madrid) envía este retrato de Laguna



Dibujo basado en Tekken 4 de Juan Rafael Pérez Martínez (Valencia)



Dibujo de José "Iori" (de Motril, Granada)



Dibujo de Leona por Sergio (Castellón)

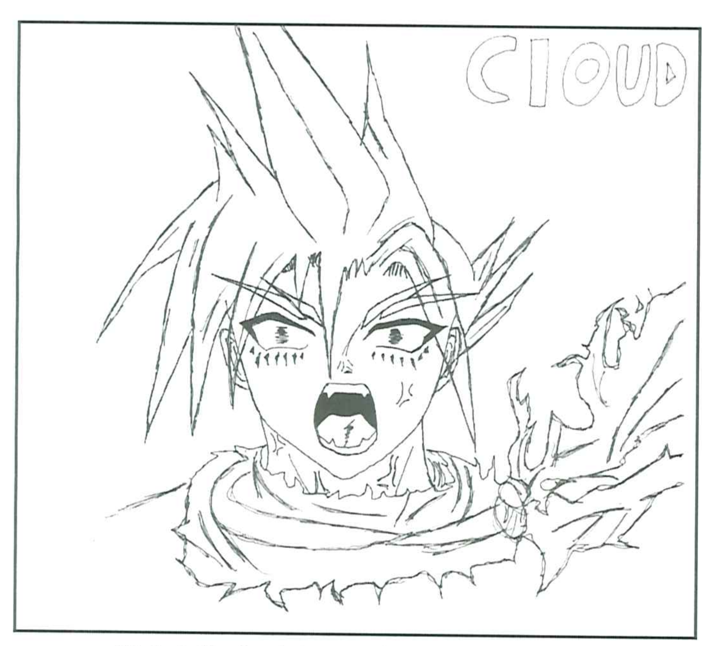
igual que ***King of Fighters Kyo***, porque en el ***Kyo*** había un sistema de lucha, cosa que aquí está ausente.

Antonio Terrazas Rico (de Móstoles, Madrid) me dice que deberíamos hacer guías de juegos que estén en japonés. Eso estaría bien si el material japo estuviese más al alcance de todos, porque dedicar una guía a un juego que el 5% de nuestros lectores coincida que tengan es algo que al resto les molestaría. Por ahora preferimos hacer guías de juegos que lleguen a nuestro país, pero dando información más o menos difícil de obtener. Porque vamos, contar cómo se pasa el ***Metal Gear Solid 2*** es una payasada y pérdida de páginas, pero hacer la relación de secretos y curiosidades es algo más complicado, ¿no crees? Los que nos sigan de la revista ***Loading*** recordarán también la otra guía que también nuestro redactor *Solid Snake* realizó sobre el fantástico ***Suikoden II***. Estas son las guías que queremos hacer, ya que entendemos que sois sobradamente capaces de finalizar los juegos por la vía normal. ¿No es así?

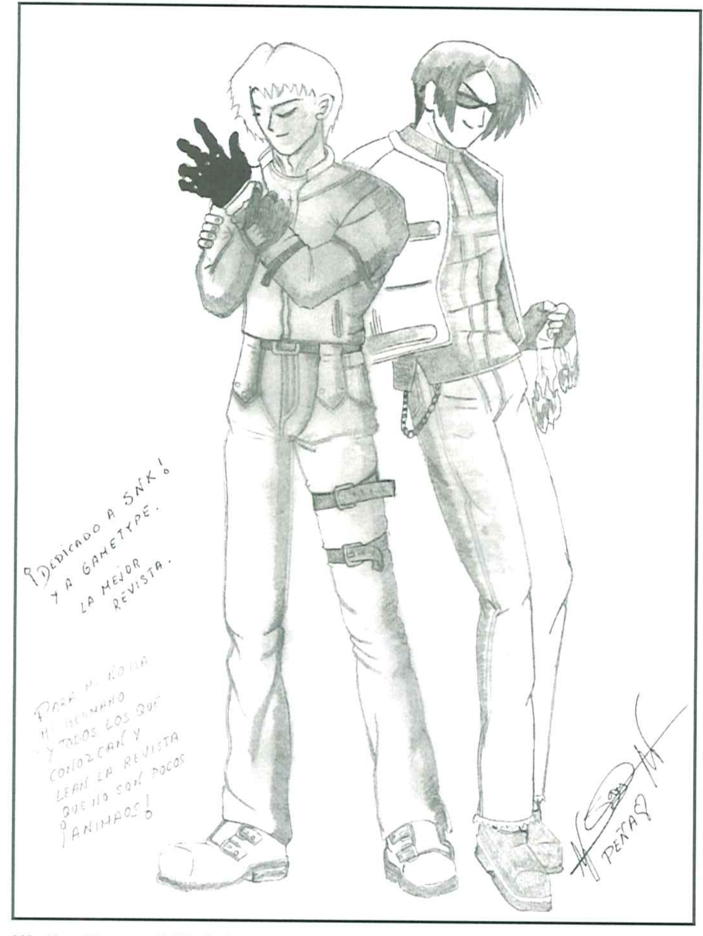
José Muñoz (de Gerona) me pregunta si puede poner cartuchos americanos en su **Game Boy Advance** española. Pues sí, en las **Game Boy**, sea cual sea el modelo, se pueden poner los juegos del resto de países, ya sean americanos, japoneses, chinos o españoles. Esto mismo ocurre con el resto de las portátiles (algo que viene determinado por la nula necesidad de cambiar *frames* para las distintas frecuencias televisivas de cada país).

Gonzalo Álvarez Sánchez (de Madrid) me escribe comentando que está montando un **Mugen** al que llamará "***Art of Fighting 4***", salvo que **SNK** lanzase tal título. Hombre, de entrada no van a sacar nada porque ya no existen, así que difícilmente. De todos modos **Playmore**, que es la compañía actualmente dueña de las viejas y nuevas licencias de **SNK**, no creo que siga con la saga, porque ***Ryuko no Ken*** se quedó totalmente de lado al crear el ***King of Fighters***. Por mucho que nos moleste a los fans de la saga encabezada por *Ryo* y *Robert*, hay que admitir que todos los personajes más carismáticos han pasado ya

FRIKILANDIA



Dibujo de Cloud enviado por José "Iori" (de Motril, Granada)

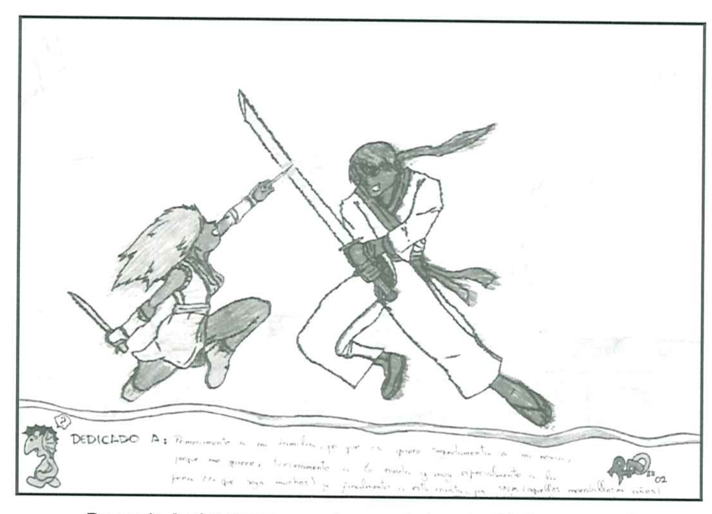


K'y Kyo Kusanagi dibujados por Fernando Peña Ferrández (de Orihuela, Alicante)

por ***KOF***, salvo la excepción de *John Crawley* o *Lee Pailong* (el resto son más o menos prescindibles ~sobre todo los del ***3***~). Me preguntas si se pueden hacer *intros* animadas en el ***Mugen***, *endings*, etc. Pues sí que se puede. Por ponerte un ejemplo, pon el ***Mugen*** de ***Gametype#4*** y elige en modo historia de 1 jugador a *Evil Ken*. Si no pulsas los botones rápidamente para luchar podrás ver la intro de historia que tiene este personaje, y también tiene encuentros especiales con *Ryu*, *Gouki*, *Bulleta* (*B.B.Hood*) y no recuerdo ahora si con alguien más. Sobre cómo editar las introducciones de historias, *openings* del juego, encuentros especiales y *endings* hablaremos en un próximo número. ¡Ah! Cuando tengas listo alguno de tus personajes envíalo para que todos nuestros lectores lo puedan disfrutar en un futuro *CD* de la revista, ¿O.K.?

Laura "Nuku-Nuku" y **Misanagi** (de Ciudad Real) son dos hermanas que nos han preparado unos *skins* de ***Winamp*** y unos iconos para ***Windows*** basados en videojuegos que colocaremos en el *CD* de este mes para que podáis usarlos todos. Laura me pide que pongamos más chorradillas en los CDs, y lo cierto es que en nuestras últimas revistas (***Hentype*** y ***Anitype***) ya hemos empezado a realizar *wallpapers* y *skins* de ***Winamp***, así que esta vez haremos sólo unos pocos *skins*, aparte de colocar los vuestros. Eso sí, siempre que queráis podéis seguir enviando más, que las frikadas de nuestros lectores siempre son bien recibidas. ¿Habéis pensado alguno en hacer tiras cómicas como las que ponemos este mes en el apartado de blanco/negro? Seguro que hay más de un genio del humor entre nuestros lectores. El *manga* de ***KOF*** que pusimos en el número ***5*** de ***Gametype*** está incompleto, pero hasta el próximo número no pondremos las páginas que faltaban (a fin de cuentas se trata de historias cortas de 1 página), aunque no quedan más de 6 hojas o así. Me alegro de que te gustase tanto. Emm... lo siento, pero debo dejar tu carta a medias. ¡Sigo contigo en el próximo número (si son 2 meses de nada... ^_^uuu)!

Mr.Karate
gametype@megamultimedia.com



Rosendo Antiga Orozco nos ha mandado este dibujo por e-mail


LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS.
(650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE

Por fin, tras la unánime decisión de los lectores, empezaremos con el tutorial para crear un personaje. Para ello contaremos con la ayuda de Juan Carlos (alias Syous), quien gustosamente nos ha ayudado en gran parte con el tutorial de creación.
Cuando esté totalmente acabado, y a modo informativo, os lo incluiremos en el CD de la revista.
Este mes encontraréis en él el programa Mugen Character Maker, creado por sés, la mejor herramienta jamás creada para el MUGEN, y todo de manos de un español. Muchas gracias por tu trabajo.





MUGEN

UTILIZACIÓN DEL MCM (+ 8 PERSONAJES)

TUTORIAL DE MUGEN, 1ª PARTE: DEJAR CLAROS LOS PUNTOS YA EXPLICADOS

Una vez que ya tengamos los *sprites* de nuestro personaje ripeados mediante un *emulador*, y habiendo dejado de color 0 (cero, un color que se distinga del personaje, por lo general el color rosa), tengamos creada la paleta y definido el color transparente, que no se verá cuando el personaje esté insertado en el juego, podemos empezar a hacer algo. Usando el programa ***Paint Shop Pro*** (se puede usar cualquier otro que guarde paletas a 256 colores, pero os indico este porque además de ser el que yo uso es el más fácil), salvamos la paleta del personaje. Todos los *sprites* del personaje que creéis a partir de ese momento deberán llevar forzosamente la misma paleta. ¿Cómo? En la opción *Load Palette* en el programa, cargamos la que previamente habíamos creado. Así



de sencillo. Recordad que todos y cada uno de los *sprites* del personaje han de llevar la misma, y al principio hay que tener mucha paciencia para que todas las imágenes estén en concordancia. Si alguna imagen al cargar la paleta se ve de colores raros, es que esa imagen o no comparte paleta o no es de 256 colores.

De todas formas insisto, al principio os equivocaréis mil veces y cometeréis mil fallos, pero ahí está la clave del éxito; cuanto más se trabaje en ello, mejores resultados obtendréis y más habilidad alcanzaréis después.









INTEGRACIÓN DE SPRITES EN EL MCM Y CREACIÓN DEL ACT:

Para empezar a hacer un personaje, necesitamos el programa ***MCM*** y el personaje base que viene con el ***MUGEN***: *Kung Fu Man*. No intentéis crear al principio un personaje desde cero. Usad a *Kung Fu Man* como base para ir aprendiendo cómo funcionan las cosas e ir experimentando.

Para crear la paleta de nuestro personaje (el archivo *act*), deberemos cargar el *sprite* (formato *PCX*, a 256 colores) en el ***MCM***. Que no os extrañe que no veáis nada bonito, puesto que no tiene cargado el color a la primera. En el comando *Change Palette* no deberemos cargar ningún archivo *act*, sino escoger la opción de cargar archivos *PCX* y cargamos otra vez el archivo *PCX* de nuestro personaje, es decir, la foto que hemos introducido. Con este paso deberéis ver el *sprite* de vuestro personaje a la perfección. Ahora es cuando se puede comprobar qué color ha quedado transparente (debe ser el color exterior al personaje).

Cuando estemos conformes con el resultado, escogeremos la opción "*save palette*" y al fin salvaremos nuestra paleta en formato *act*.

Mientras estemos trabajando con nuestro personaje, deberemos cargar esta paleta en el ***MCM***. No os asustéis si *Kung Fu Man* aparece de color extraño, porque lo importante es que se vea vuestro personaje. Pero antes de nada...



FUNCIONAMIENTO DEL MCM:

Además de todo lo que investigaréis por vuestra cuenta, os detallaré lo que os encontraréis cuando abráis el programa y carguéis un personaje, desplegando la casilla *SFF*.

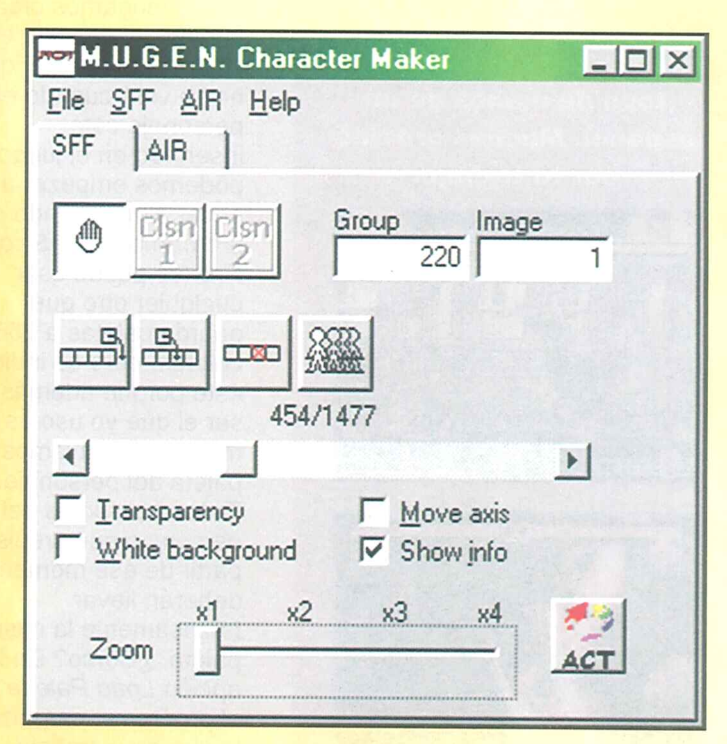
New: Con este comando crearéis un nuevo archivo, pero por ahora os recomiendo que no lo hagáis, ya que haremos nuestro primer trabajo en base a *Kung Fu Man*.

Load: Cargad un archivo *sff* ya creado. Así conseguiremos abrir personajes que ya estén hechos. Si queremos usar la tecla abreviada para esta función, es el *F3*.

Save: Con este comando salvamos los cambios en otro archivo *sff* al que deberemos poner nombre. Si vamos a sustituir el antiguo por el nuevo, eliminad el antiguo y renombrar el nuevo, no lo salvéis encima del que ya existe porque en la gran mayoría de personajes suele dar error.

Insert images: Como bien dice, inserta imágenes en el *sff*, normalmente dejándolas al final de todas.

Shared Palette: Cuando vayáis a introducir una imagen, abajo en la ventanita aparecerá éste comando. Si utilizas la



Esta es la ventana de control. Desde ella podrás acceder a todas las opciones a las que nos hemos referido.

misma paleta para todo el personaje, siempre usa *Shared palette*, pero si no la necesitas (el caso de las *intros, screenpack*, etc...) deselecciónalo cada vez que introduzcas un *frame*. Para personajes, usad casi siempre *Shared palette* (paleta compartida). Si al introducir una imagen aparece corrupta, quiere decir que, o no está con la misma paleta que el resto, o no está en modo de 256 colores.

Change image: Sirve para sustituir una imagen por otra. Es el comando más utilizado al principio de la creación de un personaje, vital para ir transformando a *Kung Fu Man* en nuestro personaje.

Clone image: Sirve para clonar una imagen y así evitar tener que hacer un mismo trabajo dos veces.

Delete image: Elimina la imagen que en ese momento aparezca en pantalla, pasando a la que siga inmediatamente después.

Change palette: Se utiliza para cambiar de una paleta a otra para ver cómo queda o comprobar si da problemas.



Save Palette: Una vez estemos seguros de que una paleta está bien, usaremos este comando para crear un archivo *act*.

Save PCX: Este comando salva una imagen del *sff* (la que esté en pantalla en ese momento) de nuevo a *PCX* fuera. Muy útil para el retocado de algún *sprite* que no nos guste cómo queda.

Save all to PCX: Como la anterior, pero a diferencia de que esta salva todas las imágenes contenidas en el *sff*.

El resto de comandos como *Transparency, white background*, etc, son meros cambios de vista del programa, y no hay nada mejor que investigarlo todo por uno mismo.

El cursor que veremos en la pantalla (imagen de pies de *Chang*, izquierda) generalmente marca el nivel del suelo, por lo que si situamos elementos en esa cruz o por debajo de ella, en el juego una vez cargado veremos cosas realmente raras.

Y hasta aquí ésta primera lección, con la que trato de que vayáis empezando a hacer vuestros pinitos y os despachéis a gusto con el personaje de muestra, utilizando el ***MCM*** y viendo cómo funcionan los personajes. El clásico "*Si toco aquí a ver qué pasa*" va a estar a la orden del día cuando estéis creando un personaje.

¡¡Buena suerte y hasta el próximo número!!

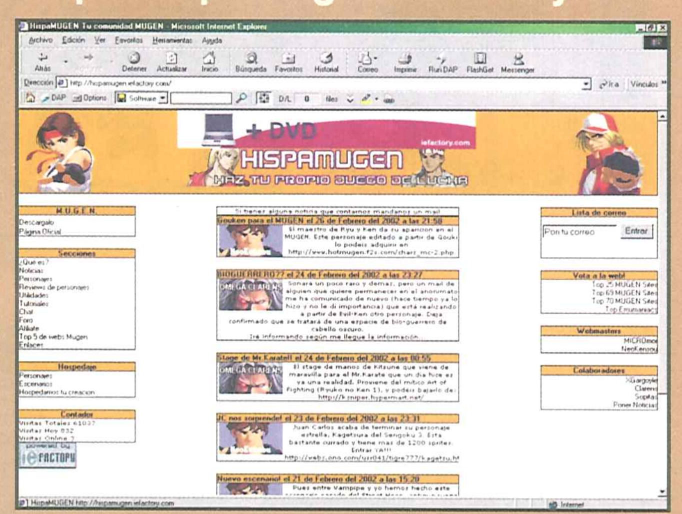
Clarens B.
omegaclarens@hotmail.com

Antes de pasar a comentar a nuestros invitados de este número, os recomiendo, si estáis conectados a la red (y si no, daos una vuelta por algún *ciber*), que no os olvidéis de acercaros por estas dos *webs* españolas sobre ***Mugen***:

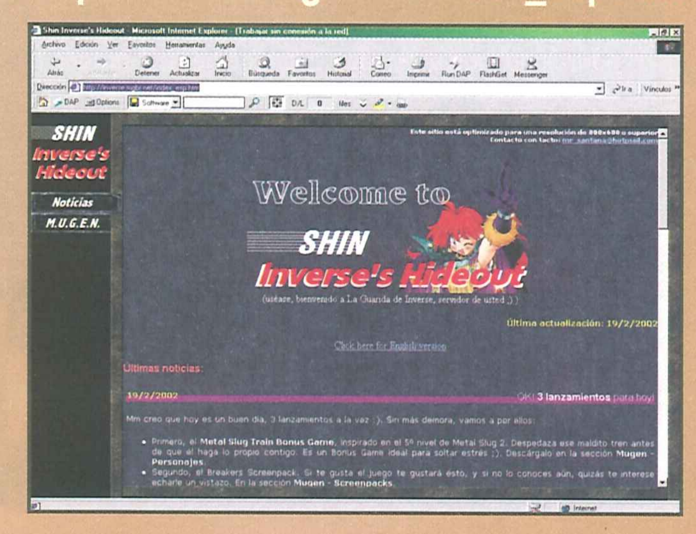
La primera de ellas, ***Hispamugen***, nos llega de la mano de *Neokensou* con un diseño muy cómodo y sencillo, que personalmente me encanta.

La segunda es ***Shin Inverse's Hideout***. De parte del amigo *Inverse*, que como podréis comprobar es un gran fan de la saga ***Slayers***, con página en castellano e inglés. Tiene buen diseño, además de sencilla navegación, por lo que es bastante vistosa.

http://hispamugen.iefactory.com



http://inverse.mgbr.net/index_esp.htm



CAPITÁN MARVEL



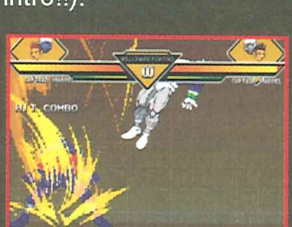
De la mano de *5k0rx* y *Micromor*, nos encontramos con un personaje sustraído de la factoría de cómics **MARVEL**. El popular superhéroe *Capitán Marvel* llega al mundo ***MUGEN*** preparado para repartir palos como el que más.

Editado a partir de *Cyclops* (***X-Men***) y *Cody* (***SFA3***), el trabajo de sus dos creadores españoles es digno de mención, ya que han tardado muchísimo tiempo en hacerlo, y eso que no es la versión definitiva.

Algunas animaciones pecan de falta de *frames*, pero sabiendo la dificultad que entraña el editado de *sprites*, se perdona (¡¡incluso sale *Rick Jones* juntando sus nega-bandas en la intro!!).







De ataques muy vistosos y súper potentes, *Genis* cuenta con una buena rapidez y unos *supers* bastante devastadores.

Altamente recomendado para un ***MUGEN*** con personajes de **CAPCOM** y más concretamente con personajes de las sagas **MARVEL**.

Seguiremos atentos al trabajo de estos dos creadores.

Autores: *5k0rx* y *Micromor*.
Nota: 7.

OGRE

Personaje currado y bruto donde los haya. *Ogre* es una versión super poderosa de *Gouki* (*Akuma* en Occidente) que deja en evidencia a su otra versión, *Shin Gouki*.

Ogre cuenta con un portrait no muy acertado, pero se trata de un personaje en gran parte editado y con muy buen resultado. Además de poseer todos los supers de *Gouki* (potenciados y demás), tiene como movimiento especial el *Omega Distressor* que tenía *Rugal* en el ***KOF'98*** y el *Desperate Overdrive* de *Krizalid*. Bien hecho y cuidado, este personaje con un buen control puede hacer estragos en la barra de vida de los rivales, sobre todo al jugar a dobles, porque nunca se sabe si te atacará con golpes de

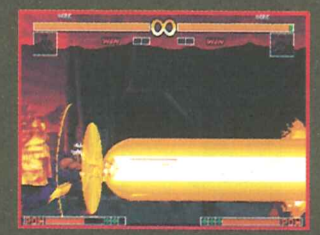


CAPCOM o de **SNK**. En resumidas cuentas, *Ogre* es uno más de las decenas de luchadores con kimono que ya existen e invaden los ***MUGEN*** hoy por hoy, pero con un buen toque de originalidad. Muy recomendable, y en mi opinión no debería faltar en ningún juego bien montado.

Autor: *Jun*. **Nota**: 8.









KAGETSURA

De manos de otro creador español y ya conocido por todos los asiduos a ***MUGEN***, *Juan Carlos* nos ofrece esta vez su obra maestra: *Kagetsura, extraído* del ***Sengoku 3***.

Kagetsura es un personaje inteligente (buena *IA*), fuerte, manejable y cuenta con muy buenos ataques (espadazos, bombas, cargas, llaves, etc...) y gran constitución y defensa. La única pega, al igual que su anterior personaje no-*Vs* (*Syous* del ***D&D***), es su estatura, un poco más bajo que la media de luchadores habitual, pero a decir verdad esto no supone una pega, sino a veces una ventaja a la hora de esquivar algunos agarres u ondas de energía.



Cuenta con la ayuda de otros tres personajes también del ***S3***, y junto con sus técnicas de electricidad, es un adversario terrible. Además tiene a favor el factor de un facilísimo manejo tanto de magias como de ataques y *supers*. Un excelente trabajo sin duda de manos de uno de los mejores creadores de la península, y un personaje también muy recomendable, máxime para aquellos que buscan personajes tácticos y no los clásicos "tira-bolas".

Autor: Juan Carlos "*Syous*". **Nota**: 8.

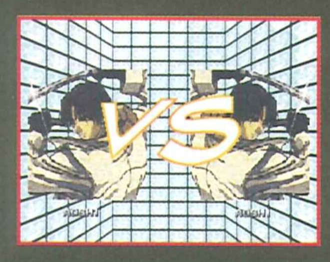




AOSHI SHINOMORI

Si hace algún número os mostramos a *Kenshin*, los que conozcáis la serie sabréis de sobra quién es *Aoshi*.

El lacónico guerrero llega a ***MUGEN*** con ganas de repartir mucha caña, pero con no muy buenos resultados.



El trabajo de editado es de mención, ya que su autor habrá trabajado mucho, pero el resultado no ha sido muy vistoso que digamos. Tomando como base a *Kagami* (saga ***Last Blade***), se le ha modificado la ropa y la capa hasta aparentar las ropas de *Aoshi* (ya aparecía a modo de *striker* en el personaje de *Kenshin*, ya que no era *Seijuro*, como dije erróneamente ^_^*U*). Además de esto, se le ha añadido otro arma (lucha a dos manos) y algunos sonidos extraídos del propio *anime*.



Posee ataques rápidos y que restan gran parte de la barra de vida, pero sigue siendo insuficiente en un personaje con muchos fallos visuales.

Desconozco si habrá próximas actualizaciones, pero opino que un reajuste de las ropas no le vendría nada mal, ya que se desdibuja demasiado.



Como curiosidad y frikada está bien, pero los más exigentes no lo escogerán, por muchos ataques rápidos o desdoblamientos a lo ***Dragon Ball*** que tenga.

Autor: *Aoshi24*.
Nota: 4'5.

GOUKEN

Tras años y años de lucha, por fin podemos manejar al mítico *Gouken*, maestro de los archiconocidos *Ryu* y *Ken*. El gran maestro de los *shotokan* al fin es jugable gracias al ***MUGEN*** y a la idea de sus creadores. Como era de esperar, *Gouken* posee las técnicas de sus alumnos de una forma un tanto más poderosa (o si no, oid el sonido que hace un simple *hadoken* suyo). Sus *supers* son de una vistosidad y un poder inconmensurables, y están en su mayoría editados con efectos del ***Mark of the wolves***. Como curiosidad, no tiene voz, pero está perfectamente disimulado por el sonido de sus ataques.
Analizando el personaje en sí, nos fijamos que a veces la cabeza se le mueve un poco de forma rara (cabeza editada original con el cuerpo de *Gouki/Akuma*) y se desdibuja un poco. También cabe destacar el colorido, con una paletas no muy acertadas (cuadraditos un poco feos aparecen con el color que no deberían) y los *portraits*, que podrían haber estado un poco más currados (anda que no hay *mangas* y *manwas* en los que sale). Como ayudantes tiene a sus pupilos *Ryu* y *Ken* (con el aspecto de la saga ***SFA***) y como dato final, deciros que está a un 50% de realización, por lo que no será raro que en un futuro nos encontremos con una versión final mucho más pulida y temible.

Autores: *Slayer* y *Kardgar*.
Nota: 6.







X-2002

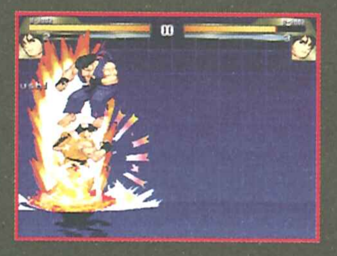
Con mucha cara y poco trabajo, nos encontramos con un personaje creado a partir de *Evil Ken*, con menos magias, colores diferentes y *portraits* cambiados.

X-2002 es un trabajo anónimo bien llevado a cabo (más que nada porque es prácticamente apropiarse de un personaje ajeno) y modificado con aparente éxito. No posee *intros* ni poses de victoria, sus combos son bastante devastadores y de un control envidiablemente bueno. A diferencia de *Evil Ken*, *X-2002* es más peligroso si lo maneja el jugador humano que si lo lleva el ordenador.

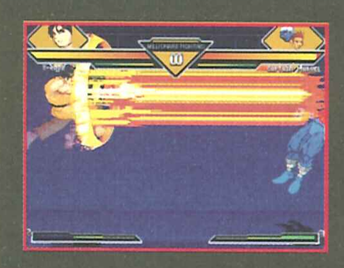
La gran diferencia entre estos dos es que *X-2002* no posee *hadokens* (aunque sí los emplea en algún *super*) ni es tan guarro con los *combos* como su "hermano" *Evil Ken*.

Buen "trabajo" por parte de alguien sin pudor, pero a estas alturas no nos vamos a sobresaltar porque alguien copie o modifique personajes, sino que una vez más, echaremos otro karateka al saco.

Autor: Desconocido.
Nota: 7'5.









OMEGA RUGAL EX



De nuevo nos encontramos con el *final boss* por excelencia de los ***KOF*** en una versión aún más terrible si cabe. Este *Omega Rugal* es un personaje doble, ya que si lo escogemos normalmente, será el *Omega Rugal* (***KOF'95***) de toda la vida, pero si lo seleccionamos con el botón *start* pulsado, cambiará a un *Rugal* con los ataques y *supers* cambiados. ¿Que cómo? Pues ni más ni menos que con el *Ankoku Raikoken* de *Shermie*, el viento cortante de *Goenitz*, etc. Por ejemplo, si intentamos realizar su *Kaiser Wave* de toda la vida, lanzará las llamas azules de Orochi Chris, y si investigamos bien en el personaje, descubriremos un golpe que hace temblar el suelo al más puro estilo *Goro Daimon* (pero mucho más bestia) o incluso la *Luz de Dios* de *Orochi*. Simplemente flipante. Además está bien ajustado, tanto de imagen, daño provocado, como de sonidos, ya que es obra de un autor con varios *Rugals* de experiencia a sus espaldas (el del ***KOF'94***, otro del ***94*** realmente terrible y uno del ***95*** normalito). Lo único que falla un poco es la *IA* del personaje, no tan burra como debería, pero es un personaje genial.

A título personal, unto a *Ogre*, de mis personajes editados favoritos.

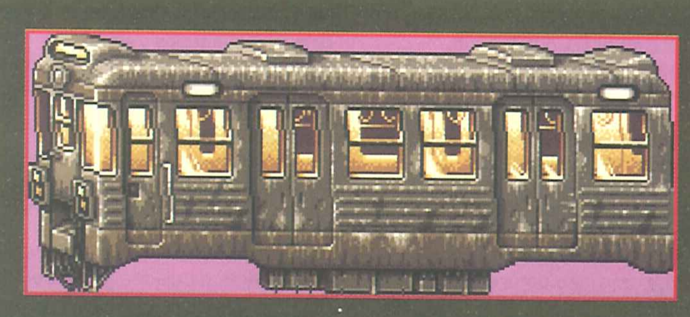
Autor: *Bad Darkness*.
Nota: 8.

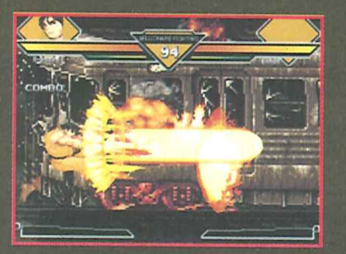


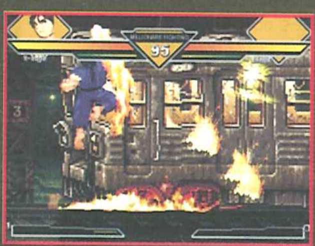




METAL SLUG TRAIN







Y ya para acabar por este número, nos encontramos no con un personaje, sino con un nuevo escenario de *bonus* para incluir en nuestro juego. Se trata del tren que debíamos destrozar en el ***Metal Slug 2*** (y el ***X***, claro) aumentado lógicamente de tamaño para ser vapuleado por cualquier personaje de ***MUGEN*** que se cruce en su camino. El *pack* completo de éste *bonus* incluye el tren, el escenario y la música. No os lo escojáis como personaje para jugar, ya que no hará nada y simplemente avanzará hasta que se estrelle contra el límite de la pantalla. Tampoco lo juguéis en el modo *Training* ni le cambiéis de escenario.

Para acabar con él deberemos ser rápidos, realizar ataques fuertes y estar atentos de que no nos arrastre hasta el final de la vía y fallemos el *bonus*.

Ideal para encontrárselo en el modo *Arcade* para un sólo jugador. Es, en mi opinión, junto con el coche del ***Street Fighter 2***, el *bonus game* más impresionante y el que mejor hecho está (y más personajes he usado para intentar destruirlo). Antes de que se me olvide, este *bonus* para ***MUGEN*** es un producto nacional. ¡Vamos viento en popa!

Autor: *Inverse*. **Nota**: 8.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

GUIA DE CURIOSIDADES

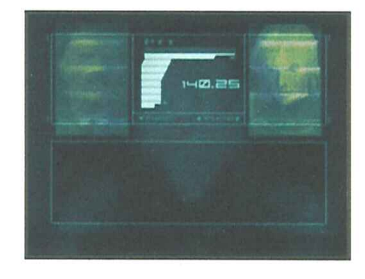
Uno de los puntos que más llama la atención de este juego son las curiosidades y situaciones ocultas que podemos encontrar en él y que en muchos casos son muy difíciles de ver. Como sabemos que las guías de otras revistas de videojuegos no le dedicarán ni el tiempo ni el espacio que se merece esta imprescindible parte de la guía, ya que es sin duda la más difícil de elaborar, y se dedicarán a hacer los típicos "Cómo pasarte MGS2" que no tienen ninguna utilidad, ya que el juego nos conduce sin ninguna pérdida hasta el final de la aventura, nos hemos propuesto centrarnos en la curiosidades y hacer la mejor y más completa guía sobre esta importantísima parte del juego. Todos los puntos que comentamos en esta guía están comprobados uno por uno, verificando así su autenticidad. No nos hemos guiado en ningún caso por rumores, ya que suelen ser en su mayoría falsos. Espero que disfrutéis de la guía. Ya sólo queda que comprobéis las curiosidades por vosotros mismos... y que le dediquéis bastante tiempo a la cuestión, porque son cientos las curiosidades que a continuación explicamos... ¡Ánimo!

El SOLITON CODEC Y EL RADAR:

Cuando hablamos por el *Codec* podemos hacer bastantes cosas curiosas, como por ejemplo mover las caras de los personajes con los controles analógicos derecho e izquierdo hacia el lado que queramos (aunque no podremos girarlos,como ocurría en la demo).



Pulsando el botón cuadrado o triángulo, pasaremos las conversaciones muy rápidamente, como si reprodujéramos a camara rápida una cinta de video, viendo incluso las típicas lineas en la pantalla.

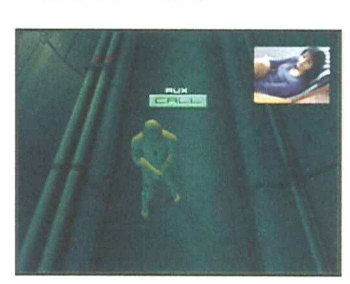


También podremos hacer un zoom de las caras pulsando el L3 o R3.

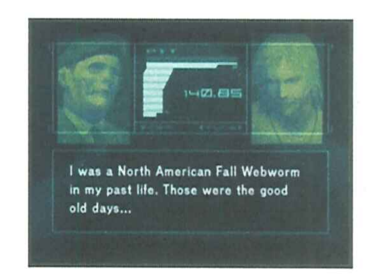


Pero lo que más llama la atención del *Codec*, es que tendremos la oportunidad de saber lo que piensan *Snake* o *Raiden* (según el personaje que llevemos) pulsando durante una conversación los botones R1 o R2. Con el R1 oiremos un pensamiento positivo y con el R2 uno negativo... sin duda un gran detalle y muy curioso, probadlo siempre que podáis y oiréis cosas realmente graciosas.

En una de las idas de olla del *Coronel Campbell*, aparecerá en el lugar donde suele estar el radar, un video de una chica en biquini. Si queréis verlo hasta el final, no contestéis a ninguna llamada del *Codec* mientras dure el video de la chica.

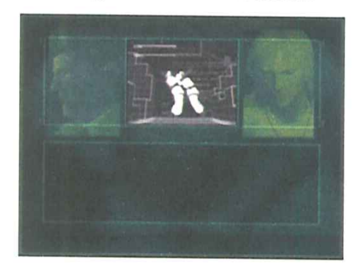


En las escenas de *Codec* donde el *Coronel Campbell* pierde la razón, podremos ver que su cara cambia varias veces. La más visible es la fusión de cara y calavera que todos veréis fácilmente, pero existen otras dos más costosas de observar, ya que aparecen tan sólo unos instantes cuando algunas conversaciones acaban. Una de las caras es la que tenía este personaje en el ***Metal Gear Solid*** y la otra es la que poseía en el ***Metal Gear Ghost Babel***, las dos lógicamente dibujadas, nada de 3D.



Las llamadas diferentes que puede llegar a hacer el *Coronel* cuando está descontrolado son muchas y muy curiosas. Escuchad todas las que podáis. Algunas son idas de olla totales y otras son muy graciosas, incluso

hacen alusiones a entregas anteriores. Yo personalmente me quedo con la llamada dedicada al **VR-Missions** de **PSOne**, en la que se muestra cómo dos *Soldados Genoma* gigantescos se pelean como si se tratasen de dos *Godzillas*, escena que muy poca gente llegó a ver en el juego, ya que para que se produjera había que realizar una combinación exacta de disparos del *Stinger* sobre los soldados.



DOG-TAGS:

Cada soldado del juego posee una placa llamada *Dog-Tag* (no solo los terroristas poseen estas placas). Estas placas poseen el nombre y datos personales de cada uno. Según en el nivel de dificulta al que juguemos los nombres inscritos en las placas cambiarán, por lo que si queremos tener todas las *Dog-Tags*, tendremos que pasarnos el juego en cada uno de los niveles de dificultad. Estas placas poseen varios aspectos curiosos que paso a comentar:



La característica principal de las *Dog-Tags* estriba en que cuantas más consigamos, con más *items* ocultos nos premiaran al terminar el juego. Según el número de placas reunidas, al iniciar una nueva partida *Snake* podrá conseguir la *bandana* (una cinta del pelo que le proporciona por algún motivo munición infinita). *Raiden* podrá conseguir tres pelucas diferentes, la marrón le proporciona armamento infinito (60 o más *Dog-Tags*), la naranja le proporciona total aguante estando colgado, es decir que nunca se cae (160 *Dog-Tags*) y la azul le proporciona oxigeno infinito cuando esté sumergido, muy útil para la sub-misión de *Emma* (300 *Dog-Tags*).
El *item* más útil que podemos conseguir con las *Dog-Tags* es el *Stealth*, un aparato que hace invisibles las partículas de las personas invirtiendo la luz que rodea al individuo (suena raro, pero es así). El *Stealth* lo pueden utilizar *Snake* y *Raiden* (60 *Dog-Tags*).



Para reunir todas las *Dog-Tags* tendremos que hacer que cada uno de los soldados levante las manos, esto lo conseguimos poniendonos cautelosamente por detrás de ellos y pulsando el botón de disparo. Tanto *Snake* como *Raiden* realizarán la acción de intimidación automáticamente, diciendo: -*¡quieto!*- (*¡manos arriba!*). Acto seguido nos tendremos que poner frente al soldado en cuestión que estemos apuntando con la pistola y dirigirla en primera persona hacia su cabeza. El pobre se pondrá a pedir que no le matemos y a moverse desesperadamente hasta soltar su *Dog-Tag*. También pueden soltar raciones de comida o munición, pero siempre después de habernos dejado su placa previamente.



Algunos soldados se resisten a darnos su *Dog-Tag*. Unos pueden decir: -*¡No te atreverás a disparame!*- otros pueden decir: -*¡Novato, tienes el seguro puesto!*- y algunas cosas más. Cuando esto suceda, podemos hacer dos cosas, una es dispararle a algún punto no vital (piernas, brazos) y otra es coger el *Stinger* o el *RGB6* y seguidamente se ofrecerán sin ningún problema a darnos su *Dog-Tag*.



Cada soldado sólo tiene una *Dog-Tag* y no se la podremos quitar dos veces, aunque repitamos otra vez la partida desde el principio, ya que las placas conseguidas se quedan guardadas en un menú del juego llamado "especial" que nos muestra todas las *Dog-Tags* conseguidas y en qué nivel de dificultad las hemos cogido. En este menú podremos ver las fichas de cada soldado y fliparlo si se da el caso de que uno de ellos eres tú.

Los nombres de cada uno de los soldados del juego son reales, ya que **Konami** realizó un concurso (*Name Recruitment Contest*) en su página *web*, en el cual quien quisiera podía mandar sus datos personales (nombres, edad, sexo, *e-mail*...) para entrar en un sorteo y aparecer en el juego como uno de los soldados. Es decir, que si mandaste tus datos, es posible que andes por el juego. Ten cuidado y no te mates a ti mismo...



Para saber con facilidad si a un soldado le hemos quitado la *Dog-Tag* o no, sólo tenemos que usar las gafas infrarrojas y observar si en su cuello tiene colgada la chapa en cuestión, ya que estas gafas nos permiten ver el metal por debajo de la ropa.

Cuando tengamos la *Dog-Tag* de un soldado y miremos a este con algún aparato que posea zoom, sólo tenemos que pulsar el botón triángulo para ver su nombre en la pantalla. Es más, si coincide que el día en el que estamos jugando es el cumpleaños del soldado en cuestión, saldrá un mensaje en la pantalla que pone: *¡Feliz cumpleaños!*. Esto es posible gracias al reloj interno de la **PS2**. Sin duda, uno de los mejores detalles.



LOS POSTERS:

Los pósters de las chicas que están repartidos por todo el *Tanker* (barco), son sin duda uno de los puntos más graciosos del juego. He aquí todo lo que se puede hacer con ellos:

En la primera sala que nos encontramos, nada más entrar en el barco, podremos abrir unas taquillas. Dos de estas tienen un póster de una chica. Vayamos por partes:
Si dejamos abierta cualquiera de las dos taquillas que tiene póster y hacemos que algún soldado entre en la habitación, este se quedará pasmado con la bella chica y se largará de la habitación, no sin antes volver a echarle una miradita a la foto en cuestión, olvidándose por completo de por qué entró en la sala. Sin duda una buena forma de deshacernos de ellos.

Si golpeamos el póster de la chica de rojo, concretamente en los pechos, oiremos un gracioso sonido (*boing*) y si la golpeamos (agachándonos) en un sitio más intimo... ¡La alarma de intrusos sonará inmediatamente! Cuando

esto suceda, meteos en el armario y pasareis desapercibidos.

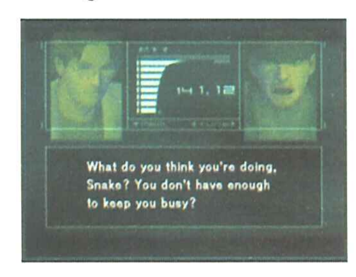


Metidos dentro de cualquier taquilla que tanga un póster de una chica, podremos besarla si pulsamos el botón de mirar en primera persona y apuntamos a su boca, con el consiguiente sonido: "*muuuuaac*".



En la sala de máquinas del barco hay ocultos dos pósters de chicas. Fijaos bien y los encontraréis, pero os recomiendo que utilicéis los prismáticos para dar con ellos. Si disparamos a alguno de estos dos pósters, ¡Explotarán!

Y por último, lo más increíble de todo. Si miramos fijamente en primera persona un póster de una chica (sin estar dentro de la taquilla) durante unos 15 segundos y llamamos a *Otacon* (sin soltar el R1, botón de primera persona), veremos la cara de *Snake* en el *Codec* jadeando y haciendo gestos un tanto raros... ¡¿Qué estará haciendo?!... ¡No, me niego a creerlo!



MUEVE, ROMPE, PARTE, AGUJEREA Y DESTRUYE TODO LO QUE VEAS:



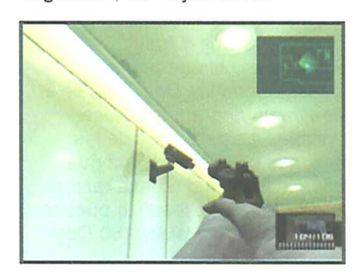
Con las armas de este juego (como la *Socom*, *M9* o *Stinger*), se pueden destruir, romper, mover, partir, agujerear, etc... cientos de cosas, como por ejemplo: las cajas de patatas y posteriormente las patatas que esta contenía, las cajas de manzanas y sus manzanas, las copas, platos y botellas (probad a dispararles en distintos sitios, como por ejemplo en el culo de la botella o en la parte del tapón, veréis que se rompen de distintas maneras), las sandias explotaran en cientos de pedazos, los sacos de harina (tened cuidado, ya que *Snake* y *Raiden* pueden estornudar si esparcimos mucha cantidad), podremos romper en



pedacitos los espejos de los *WC*, las revistas, la pantalla de plasma que muestra imágenes del *Metal Gear Ray* (a mi me da pena romper la *TV*... es que se ve muy bien y cuesta mucho), agujerear y romper cristales, las tuberías (soltando ráfagas de vapor que aturden a los soldados), lámparas



y bombillas, los extintores, el recipiente de los cubitos de hielo y los cubitos, las puertas de las taquillas (a puñetazos), los objetivos de las cámaras de seguridad, las hojas de las



plantas, las pantallas en blanco y negro de seguridad (si rompemos todas podremos notar cómo el sonido que estas hacían desaparece por completo), las latas que flotan en el agua (en la zona donde tenemos que nadar con *Emma*) y muchas otras cosas



más. Probad vosotros mismos, por que hay cientos de cosas para romper, pero sin duda yo me quedo con dos cosas, una son las poleas que tensan las cuerdas del barco (en la parte donde llueve), ya que podremos dispararles... ¡y se moverán! y la otra sucede cuando estando dentro de una caja y nos disparan, ya que podremos ver los agujeros hechos por las balas en la caja y la luz entrará por ellos de una forma muy realista ¡Más detalles no puede tener!

Por otro lado, romper la radio de los soldados es una de las cosas

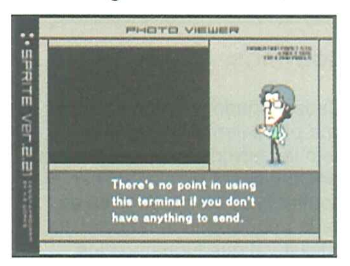




más útiles que podemos hacer, ya que estos, aunque nos descubran, no podrán llamar a sus compañeros y tendrán que salir corriendo.

LA CAMARA DIGITAL:

La cámara digital no sólo sirve para hacer las fotos al *Metal Gear Ray*. También podremos hacer cosas tan graciosas como estas:



En la primera sala de los marines, si nos fijamos bien comprobaremos que a uno de ellos no le ha dado tiempo de ponerse los pantalones. Si le hacemos una foto a sus calzoncillos y se la mandamos a *Otacon*, este pensará cosas raras de *Snake*.



Lo mismo pasa si mandamos a *Otacon* una foto de la cara del muñeco de *Vulcan Raven* o una del póster que está en esa misma habitación que muestra a un corpulento hombre.

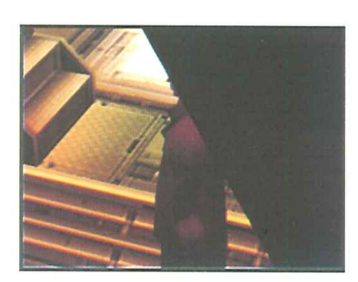
Antes de entrar en la sala de máquinas veremos unas taquillas que tienen dos pósters, que si los juntamos forman a una feliz

pareja de novios. Probad a hacerles una foto y enviadsela a *Otacon*, o si lo preferís haced una de *Scott*, el comandante de los marines.

Lógicamente también podremos fotografiar los pósters de las chicas, y si la foto la hacemos en la cara, *Snake* la besará (está "salio total"). Esto mismo también lo podremos hacer con *Olga*, ya que después de derrotarla se queda dormida en el suelo, oportunidad que tendremos para fotografiarla (y no, no esperéis a que despierte, porque no lo hará hasta que hallamos salido de la zona donde ella reposa).

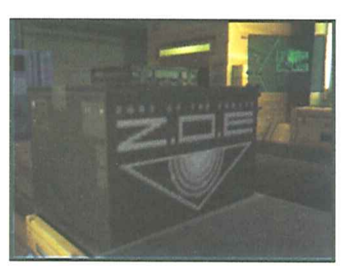


Si nos deslizamos por el pasaje subterráneo que pasa por debajo de los marines, llegaremos a una especie de balcón que se encuentra por detrás del *Metal Gear Ray*. Antes de bajar deslizándonos por el tubo, si buscamos bien podremos ver escasos segundos a *Revolver Ocelot* escuchando tranquilamente el discurso, antes de entrar en acción. Prueba a hacerle una foto y a mandarsela a *Otacon* a través del ordenador... y más aun, intenta disparar a *Ocelot*... verás que es totalmente imposible.

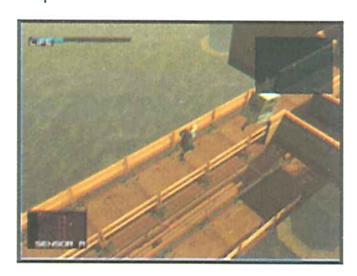


CAJAS:

De todas las cajas que podemos utilizar en el juego para escondernos, dos de ellas poseen un aspecto especial. Una tiene inscritas las iniciales *Z.O.E*, pertenecientes al logo del juego de **Konami**: ***Zone of the Enders***, que se hizo famoso por estar producido por *Hideo Kojima* y ser vendido junto a la demo del ***MGS2***. La segunda caja curiosa es la de **McFarlane Toys**, que es la compañía americana encargada de la realización de las conocidas figuras de acción de ***MGS*** y ***MGS2***, entre otras muchas maquetas, como por ejemplo de las películas o series: ***Akira***, ***Tenchi Muyo***, ***Trigun*** o de miles de muñecos de cómics americanos.



En cuanto empecemos la sub-misión de desactivación de bombas junto a *Pliskin*, si nos dirigimos muy rápidamente al puente que conecta la estructura *C* y *D*, nos encontraremos con un soldado tirado en el suelo, y si miramos al frente veremos a *Pliskin* utilizando la ya famosa técnica de la caja, es decir que el soldado ha sido aturdido por *Pliskin* y este se dispone a pasar la zona utilizando la treta inventada por *Snake*. Probad a disparar a la caja, podréis llegar a destrozarla por completo. Después de esto, llamad a *Pliskin* para oír una conversación especial.

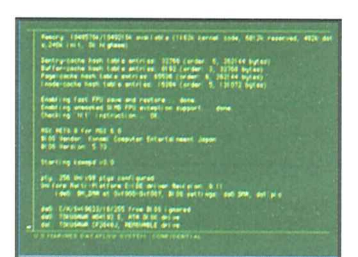


Al igual que en el ***Metal Gear 2 - Solid Snake*** (de **MSX2**) y en ***Metal Gear Ghost Babel*** (**GBC**), en esta entrega también podremos ir de una habitación a otra montados en las cintas transportadoras, estando previamente dentro de una caja. Según la caja que elijamos, acabaremos en un sitio o en otro, pero la más útil es la caja del ***Z.O.E***, ya que nos llevará a la habitación donde se encuentra la cámara de fotos digital, pudiendo conseguirla casi al principio del juego, sin tener que esperar a tener la tarjeta correcta.

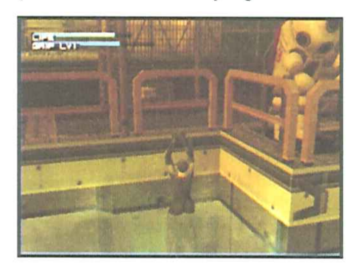


IROQUOIS PLISKIN Y SOLID SNAKE:

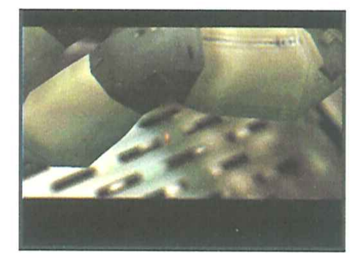
Cuando *Snake* se conecta al ordenador por el que manda las fotos a *Otacon*, aparecerá un menu verde en el que podremos leer entre otras muchas cosas, la palabra *Policenauts*, título de un juego dirigido por *Hideo Kojima*. También podremos comprobar cómo el torpe de *Snake* al introducir el *password*, se equivoca una vez con el nombre de usuario y dos veces al introducir la clave. Al pobre no se le dan bien las máquinas...



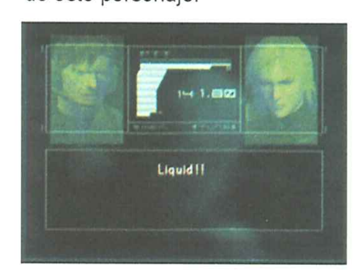
Nada más comenzar con *Raiden*, justo después de salir del agua, podremos coger una maquinilla eléctrica de afeitar que podremos entregarle a *Pliskin* para que se afeite. La afeitadora en cuestión está situada justo al lado de los dos trajes de buzo que vemos en esta habitación. Para cogerla tendremos que descolgarnos por el filo de la piscina, metiendo los pies en el agua. Esta es la única manera de llegar hasta ella. Después, cuando nos encontremos con *Pliskin*, *Raiden* se la dará automáticamente. El efecto que tiene hacer esto lo veremos cuando estemos a punto de terminar el juego.



Cuando nos encontramos por primera vez con *Pliskin* podremos observar cómo una cucaracha sale corriendo por debajo de una de sus piernas. Esto indica que el misterioso personaje no ha venido con el equipo *SEAL 10* (aunque tenga su ropa), si no que ha entrado a la *Big Shell* arrastrándose por el mismo respiradero en donde *Raiden* se topó con todas las cucarachas. Confirmando desde un principio que *Pliskin* es *Snake*.



He aquí uno de los mejores puntos del juego a mi parecer: Cuando *Pliskin* se quede dormido en las escaleras, probad a llamarlo por *Codec* varias veces. De primeras sólo le oiremos dormir y roncar, pero a la tercera o cuarta llamada presenciaremos una horrible pesadilla que está teniendo el pobre *Pliskin*, de la cual despertará bruscamente gritando: -*¡¡¡Liquid!!!*-, Otra pista que nos da el juego para descubrir la verdadera identidad de este personaje.



También podemos intentar disparar a *Pliskin*, viendo que en el mismo momento en el que desenfundamos nuestra arma ya nos estará apuntando (¿pero no estaba durmiendo?). Si pasamos de él y le atacamos de todas formas, nos devolverá una ráfaga de disparos amenizada con insultos de todo tipo. Si hacemos esto repetidas veces, cabrearemos de verdad a *Pliskin* y no dejará de dispararnos hasta que salgamos de su ángulo de visión, o cambiemos de habitación. Después de cabrearlo de verdad, probad a llamarle por *Codec* para oír una "bonita" conversación.



Si queremos tranquilizar a *Pliskin* para que no nos dispare, sólo tenemos que dispararle un tranquilizante con la *M9*, después de esto, podremos apuntarle con nuestra arma todo lo que queremos, porque no se despertará mientras le dure el efecto de la anestesia.

Cuando *Snake* nos devuelve la ropa, armamento y nos da la espada, en la conversación posterior podremos ver uno de los mejores guiños del juego, ya que *Snake* mencionará que posee armamento infinito gracias a su *bandana* (cinta del pelo), una referencia a ***MGS***, donde en el final en el que *Meryl* sobrevive nos da la mencionada prenda que posee esta curiosa propiedad. Esto quiere decir que... ¡¿*Meryl* está viva!?



Cuando estemos entrenando con el espada, probad a golpear a *Snake* con esta. Veréis cómo vuelve a demostraros su mal genio dándonos una buena paliza. Si consigues noquearlo, cogerlo del suelo, arrastrarlo un poco y soltadlo de nuevo, se le caerá su *Dog-Tag* (¡Sí, *Snake* tiene placa!). Si jugamos en fácil, la chapa no tendrá inscrito el nombre de *Solid Snake*, si no el de *Meryl Silverburgh*, y se jugamos en modo extremo poseerá el nombre del director de este juego, *Hideo Kojima*.



Si disparamos al helicóptero donde *Pliskin* nos ayuda en el enfrentamiento contra el *Harrier*, el helicóptero le disparará los misiles a *Raiden* en lugar de al avión... con *Pliskin* no se juega.



Si jugamos en el modo *survival* con *Snake* (opción que aparece al terminar una vez el juego), en el enfrentamiento contra el *Harrier*, *Pliskin* no estará montado en el helicóptero... Qué curioso.

Justo antes de luchar codo con codo junto a *Snake* podremos comprobar una curiosidad. Si ponemos una revista erótica en el suelo, *Solid Snake* también se fijará en ella, pero rápidamente se dará cuenta de que está en medio de una importante misión y dejará de mirarla, no sin antes insultarnos por intentar distraer su atención. Su genio ha empeorado bastante en pocos años. Será un efecto secundario del Fox-Die.

El nombre de *Iroquois Pliskin* está basado en el personaje que interpretaba *Kurt Russell* en la película ***Escape from New York***, llamado *Snake Pliskin*. Este film dirigido por *John Carpenter* fue en el que *Hideo Kojima* se basó para realizar ***Metal Gear Solid*** (**PSX**/**PSOne**).



Justo después de que *Solid Snake* le entregue la espada a *Raiden*, podremos practicar un poco con ella. Lo curioso de esto es que si nos pegamos a la cara de *Snake* y ponemos el modo de primera persona observaremos cómo el aliento de *Solid* empaña la cámara (el detalle en su máxima expresión).



LOS SOLDADOS ENEMIGOS:

A los soldados no sólo se le puede apuntar con la pistola. Probad a realizar la acción de intimidarlos (*¡Quieto!*) con la *M9*, *USP* o la *Socom*. Después poneos delante de ellos y probad a sacar un arma de gran potencia, como por ejemplo el *Stinger* o el *RGB6* y apuntales a la cabeza... incluso podrán llegar a orinarse encima.



Si apuntamos a un soldado con la *M9*, *USP* o *Socom*, realizando la acción "*¡Manos arriba!*", pero el cargador de nuestra pistola esta vacío, al intentar disparar el arma hará el típico sonido "*crick*" que indica que el tambor no tiene balas. En ese preciso instante el soldado enemigo cogerá su arma y nos acribillará a tiros, y es que hay que reconocer que son bastante profesionales estos chicos.



Si después de realizar la acción "*¡Manos arriba!*" nos ponemos frente al soldado y bajamos el arma, a los pocos segundos podremos notar cómo poco a poco va bajando las manos para intentar coger su arma. Daos prisa en apuntarle de nuevo u os disparará.

Cuando dormimos a un soldado con la *M9*, a este le salen zetas de la cabeza que indican cuánto les queda para despertar, ya que con 3 zetas andará por la mitad de su sueñecito y con 1 zeta estará a punto de despertar.

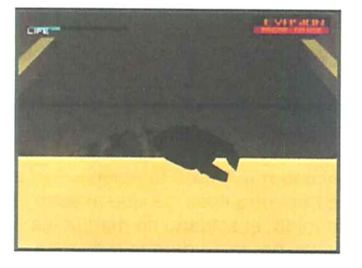


Podemos tirar a los soldados por distintos sitios, tanto en el *Discovery* (barco) como en *Big Shell* (planta petrolífera). Los más comunes son: en el barco por las barandillas que dan al mar y en la planta por una trampilla que se encuentra en la habitación de la depuradora de agua. Con *Raiden* en el puente que destroza *Fortune* con su *Rail Gun* y en el helipuerto. Para hacer esto los

soldados tienen que estar muertos, noqueados o dormidos y tendremos que arrastrarlos hasta el sitio por donde queramos arrojarlos.



En la habitación que hay justo después de ver el muñeco de *Vulcan Raven* veremos a un soldado que nunca se mueve. Si le atizamos dos puñetazos y una patada caerá por la barandilla y golpeará a otro compañero que estaba justo debajo (efecto dominó).



En la parte donde manejamos a *Raiden*, después de ser descubiertos por algún soldado, entrad rápidamente en el lavabo de señoras, pero sin que nadie os vea claramente entrar. Meteros en cualquiera de los *WC* y cerrad la puerta, agachaos y simplemente quedaos en silencio. Si esperamos un poco veremos a los soldados entrar cautelosamente y avergonzados en el baño de señoras para comprobar si estamos escondidos en él, pero como son unos caballeros, no pueden abrir las puertas de los *WC* por si alguna tímida chica se encuentra dentro de ellos, por lo que llamarán cuidadosamente a la puerta y, si nadie responde, mirarán tímidamente por encima de la puerta. Si estamos agachados no nos verán y se irán a buscar a otro sitio. Si esto mismo lo hacemos en el lavabo de caballeros, abrirán bruscamente todas las puertas sin contemplaciones.

También podremos observar cómo en el lavabo de caballeros hay un póster de una chica que goza de poca ropa. Típico...



Después de que *Olga* libere a *Raiden* del aparato de tortura, salid de la habitación y conseguid que uno de los soldados *Hi-Tech* os vean. De inmediato volved a la habitación de tortura (que es exactamente la misma que vimos en *Alaska*, en el ***MGS***) y pegaos al aparato de tortura otra vez, permaneciendo inmóviles, como si no pasase nada. Aparte de observar una vista de *Raiden* de lo más graciosa (qué oportuna la pajita), podremos ver una de las situaciones más divertidas relacionada con los enemigos, y es que el pobre soldado *Hi-Tech* entrará en la habitación y mirará de arriba a abajo a *Raiden* (que está desnudo). Lo gracioso es que el pobre dirá con voz amargada: -"*¡Cómo me gustaría tener "una" como esa...!*"-.



Cuando jugamos con *Snake*, antes de llegar a la sala de los marines pasaremos por un largo y oscuro pasillo. En ese punto veremos a uno de los tripulantes del barco tendido en el suelo, después de que alguno de los soldados le cortase el cuello. Arrastrad el cadáver y ponedlo en medio del pasillo, justo por donde pasa uno de los enemigos... veréis lo que sucede...

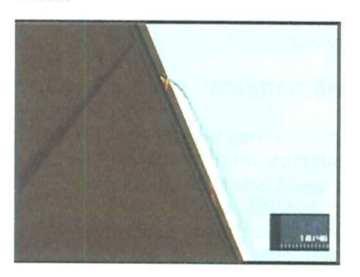
Si le colocamos una *C4* a un soldado en las espalda o dejamos alguna escondida en un lugar donde abunde la vigilancia, podremos observar una reacción de lo más normal, pero que no poseía ningún juego hasta el momento. En el mismo momento en que explote la *C4*, y antes de que se active el modo de alarma, veremos cómo todos los soldados que estén cerca de la explosión (no pegados a ella, ya que estos saldrán volando), se pegarán un repullo de esos que hacen que el corazón se te salga por la boca. Uno de los mejores puntos relacionados con los soldados.



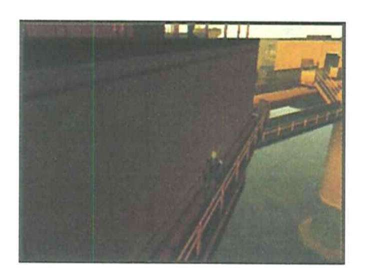
Según el nivel de dificultad que elijamos, no sólo cambiará la dificultad del juego, sino que otros aspectos también se verán afectados. Si jugamos en muy fácil podremos comprobar una menor cantidad de soldados patrullando, facilitando bastante la misión. Pero hay una característica de los soldados que cambia drásticamente en esta dificultad, ya que la profesionalidad de algunos de ellos se ve bastante deteriorada, pudiendo ver a algunos quedándose dormidos en mitad de una de sus patrullas de vigilancia y a otros como se sientan plácidamente en las escaleras, pasando totalmente de su misión.



Otro aspecto de los soldados, en el que no tiene nada que ver el nivel de dificultad, es que nos encontraremos durante el juego con dos soldados apasionados por la música, que disfrutan de sus canciones favoritas usando unos auriculares, por lo que si nos acercamos bastate a ellos podremos oír los agudos de su música. Uno de ellos está en el *Discovery* y el otro en la *Big Shell*.



Después de destruir al *Harrier* pasaremos por una zona donde dos guardias, a través de varios ventanales, vigilan un estrecho pasadizo. Si no somos descubiertos en esta zona se puede dar el caso en que aparezca el temido "soldado meón", que no tiene nada mejor que hacer que subirse a lo más alto y ponerse a orinar. No intentéis esquivarlo, porque no se puede, tendremos que pasar por debajo del chorro. Si os veis con fuerzas, miradlo en primera persona, veréis que el grado de detalle es abrumador. *Kojima* llegó a decir en tono de broma que había conseguido crear la meada más real del mundo de los videojuegos (y así lo es) y que la perfecta curvatura del chorro era merecedora de un *Oscar*. Probad a llamar al Coronel justo cuando el chorro de orina esté cayendo sobre vuestra cabeza...



Existe una forma de comprobar si los soldados poseen una ración de comida, y que muy poca gente conoce, aunque tiene bastante sentido. Si estamos en una zona donde haya moscas o mosquitos (cerca de una bombilla o luz fuerte) y un soldado que tenga comida pasa cerca del enjambre,

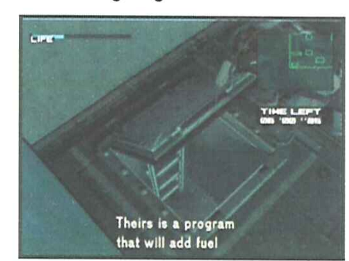
los insectos le seguirán vaya donde vaya. Igualmente, si le quitamos la comida al soldado y nos la quedamos, los insectos nos seguirán a nosotros. Probad a tenerlos encima y comeros la última ración que tengáis. Veréis cómo al instante se van otra vez a la luz.

LOS MARINES:

A los marines también los podemos dormir con la *M9*, pero no se os ocurra pegarles un tiro con la *USB*, ya que conseguiremos un *game over* instantáneo. Al igual que los marines no matan a *Snake* si lo descubren, *Snake* tampoco lo puede hacer (en teoría)... y tiene bastante sentido, ya que ellos no son terroristas y no tienen por qué matar a nadie sin previo aviso.



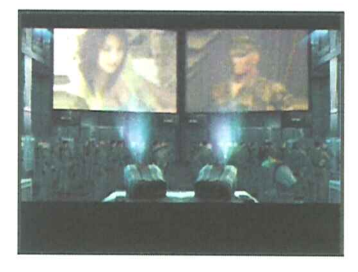
A los marines también les podemos hacer la acción de "*¡manos arriba!*", y por supuesto tienen *Dog-Tags*.



En la primera sala donde nos encontramos con los marines escuchando el discurso, podremos introducirnos por un pasaje subterráneo y así pasar casi totalmente desapercibidos. En uno de estos pasajes podremos observar cómo a un marine se le cae uno de sus cargadores a través del respiradero por donde *Snake* se desliza. El marine intentará recuperar sus preciadas balas. ¡Cuidado, que nos puede ver!



En la segunda habitación donde se encuentran los marines escuchando el discurso, veremos que hay dos pantallas de proyección. Si nos dirigimos donde se encuentran los dos proyectores (no las pantallas) veremos un mando a distancia. Si lo pulsamos, la proyección cambiará de una pantalla a otra, pero si lo pulsamos repetidas veces aparecerá un video de una chica en biquini, a la que todos los marines pondrán toda su atención, pasando totalmente del pobre *Scott Dolph* (comandante). Lo que pasa después es una sorpresa, averiguarlo vosotros mismos.



Esta sala (la segunda) posee otro secreto, si hacemos una foto a la pantalla derecha cuando en ella se vea el *Metal Gear Ray*, capturaremos el fantasma de *¡Hideo Kojima*!



Cuando juguemos por segunda vez al ***MGS2*** (cargando una partida terminada), al llegar al recinto donde los marines guardan el *Metal Gear Ray*, veremos con asombro que todos están en calzoncillos. ¡A los pobres no les ha dado tiempo a cambiarse!

Si queréis comprobar cuál es el límite de potencia de vuestra **PS2**, equipaos el dispositivo de invisibilidad y empezad a golpear y a tirar al suelo a marines de cualquiera de las tres salas (tened cuidado de no chocaros con ninguno, ya que os verán). Cuando muchos de ellos estén en el suelo y se empiecen a levantar, la pobre consola de **Sony** no podrá tirar con tanto movimiento y la ralentización que conseguiremos será hiper bestia, además de una situación de lo más cómica.

Scott Dolph, el comandante de los marines tiene el mismo nombre que el director de traducción al inglés de este juego.



Parece que los marines son más disciplinados y profesionales que los soldados terroristas, ya si los dormimos con la *M9* se quedarán de pie (estarán acostumbrados a largas vigilancias en esta postura).

EN LA SALA DE REHENES:

En esta sala se concentran muchísimos de los detalles que podemos ver en ***MGS2***, sin duda uno de los mejores momentos del juego. Disfrutad de este punto de la aventura, pero no golpeéis demasiado a los pobres rehenes...



Como *Raiden* sabe que *Ames* es un hombre, si apuntamos con el micrófono a una mujer y hacemos la pregunta, la frase cambiará, y *Jack* dirá: -"*¿Me imagino que usted no es Ames?*"-. Esto también ocurre si tardamos mucho en encontrarlo, ya que *Raiden* empezará a dudar si *Ames* realmente está en la sala.

Uno de los rehenes tiene algo de mala leche, así que si pasamos por su lado nos hará una zancadilla y el pobre *Raiden* se pegará un tortazo en el suelo.



Si dormimos al guardia que patrulla por esta sala, los ronquidos no nos dejarán oír los latidos del corazón de los rehenes y será imposible encontrar a *Ames*. También ocurrirá otra cosa, ya que al estar dormido, el soldado no manda los avisos por radio de que todo está en orden, por lo que sus superiores le llamarán para ver qué ocurre, y al comprobar que está dormido le echarán un buen rapapolvos, aunque este seguirá



durmiendo plácidamente.
Si golpeamos a los rehenes con puñetazos o patadas, algunos nos pedirán clemencia y otros se orinarán encima. Si hacemos esto repetidas veces, *Rose* llamará a *Jack* para decirle que es un bestia insensible y que no quiere hablar más con él, por lo que no nos dejará grabar partida y en lugar de salir la frase típica de grabación, nos encontraremos

con esta: "*No te grabo la partida*". Para solucionar esto, basta con disculparnos con *Rosemary*.



Si el soldado de la sala nota que estamos haciendo algo raro, no se fiará mucho de nosotros y llamará a otro de sus compañeros para intensificar la vigilancia. Si volvemos a hacer algo sospechoso, llamará a otro soldado y así consecutivamente.



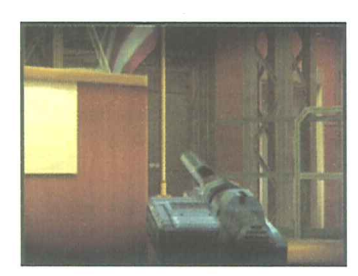
Si nos fijamos en una chica joven que está delante de uno de los muebles en el que nos podemos meter por debajo, comprobaremos que al intentar verle la bragas (ya que estamos tumbados en el suelo) ella cerrará las piernas rápidamente, por lo que no podremos ver nada. Para los que aun así sigáis queriendo ver las intimidades de la chica, existe un truco bastante sencillo: sólo tendremos que dormirla con la *M9* y sus piernas se abrirán dejando vía libre. Sólo para salidos.



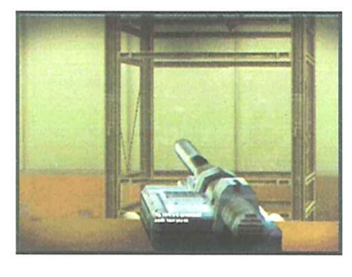
También podremos conversar con esta chica, llamada *Jeniffer*, ya que es el único rehén que no tiene tapada la boca. Primero nos tomará por un salido, pero si insistimos mucho nos dirá incluso sus medidas (de verdad).



En la conversación de *Revolver Ocelot*, *Olga* y "*King*" que escuchamos con el micrófono. Si optamos por pasar totalmente de ella y apuntamos hacia un cuarto de baño que se encuentra a la izquierda de la sala donde se produce la escena, oiremos a un viejo amigo que sigue malito del estomago... ¡Sí! Efectivamente, es *Johnny Sasaki*, el *Soldado Genoma* al que *Meryl* le quitaba la ropa, y el mismo que vigilaba la celda donde metieron a *Snake* después de que lo capturase *Sniper Wolf* en el ***Metal Gear Solid***. Sus problemas intestinales parecen haber acrecentado, pudiendo oír toda clase de quejidos y sonidos estomacales. Si atendemos y apuntamos bien con el micro, oid entero el diálogo del amigo *Johnny*, que no tiene desperdicio... sobretodo el final.



Si decidimos oír la escena de *Ocelot*, *Olga* y "*King*" (que es lo apropiado para enterarnos mejor del guión), podremos comprobar que en un momento concreto de la conversación que mantienen estos tres personajes, *Olga* miente durante unos segundos, sabiéndolo con certeza, ya que los latidos de su corazón se disparan repentinamente en ese momento. ¡*Kojima-San*, estás en todo!

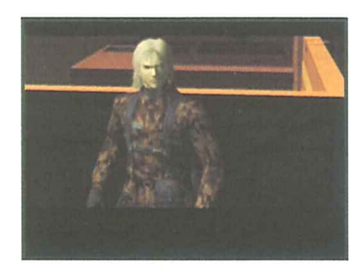


También podremos rociar a los rehenes con el spray congelante.



CON EL UNIFORME ENEMIGO:

Uno de los mejores momentos del juego es este, cuando vamos equipados con el traje completo del enemigo (traje, capucha y *ASK-74u*), ya que podremos comprobar tranquilamente los movimientos enemigos sin que estos nos descubran y comprobar muchas cosas bastante interesantes.



Si somos descubiertos por el enemigo y nos alcanza una de sus balas o nos topamos con ellos, el uniforme de soldado se quitará automáticamente, por lo que tendremos que salir corriendo lo más rápidamente posible. Si consigues despistar a los soldados, ponte de nuevo el traje y sal corriendo, como si estuvieras buscando al infiltrado (*Raiden*). Todos los soldados pensarán que eres uno de ellos, e incluso podrás llegar a formar parte de un pelotón de asalto, en el que tendrás que seguir las órdenes del superior en todo momento. No te equivoques siguiendo sus instrucciones o será fatal...

Entrad en una taquilla y esperad a que algún soldado pase cerca de ella. En ese momento pegad un cabezazo contra la puerta (pulsando R1). El enemigo se percatará del ruido y abrirá la puerta, pero cuando nos encuentre dentro se quedará super extrañado, como diciendo: *-¿Qué hace uno de mis compañeros metido en una taquilla?-*.



Del mismo modo, si hacemos con *Raiden* movimientos raros, como arrastranos por el suelo, dar volteretas o pegar puñetazos, los soldados se extrañarán y se acercarán para ver qué ocurre. No echéis a correr, ya que os descubrirán. Lo mejor es quedarse parado para no levantar más sospechas.



En la sala de ordenadores podremos ver cómo un soldado algo salido se pone a navegar por internet... ¡Pero por páginas eróticas!



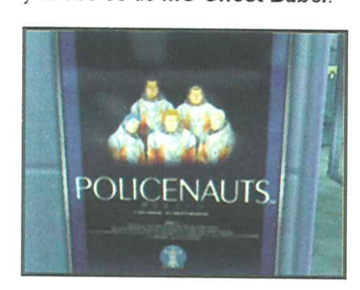
Si tenemos revistas com material adulto, podremos utilizarlas para despistar a los soldados. Poned una de estas publicaciones en el suelo, en una zona donde pase algún enemigo. Este se parará y entusiasmado se tirará de cabeza a por la revista, buena oportunidad para deshacernos de él. No os perdáis los escalofríos que le dan al soldado mientras ve a las chicas ligeritas de ropa.



En una de la taquillas de la sala de ordenadores encontraremos gran número de revistas para adultos escondidas en la parte de arriba. Seguro que las puso allí el mismo soldado salido que navega por internet. Para cogerlas tendremos que golpear la taquilla.



En la sala de ordenadores hay puestos tres pósters de tres juegos de **Konami** y más concretamente de *Hideo Kojima*. El más evidente es el del ***Policenauts*** (como en la sala de ordenadores de ***MGS***). Los otros dos están pegados justo al lado de la fuente de descarga de datos. Uno de ellos es del ***Z.O.E*** y el otro es de ***MG Ghost Babel***.





Cuando consigamos la ropa de camuflaje del enemigo, podremos ir vestidos con ella siempre que queramos, incluso después de que *Ocelot* nos quite la capucha, y en las escenas pregrabadas *Raiden* irá vestido con uno u otro traje. Probad qué atuendo os gusta más, pero os aseguro que algunas escenas quedan mucho mejor con el traje de soldado puesto.

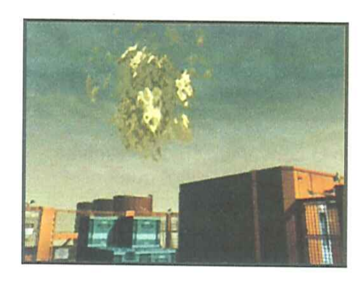


El traje enemigo es más útil de lo que parece, ya que si lo llevamos puesto, aunque no tengamos la capucha, las huellas que dejamos no llamarán la atención de los soldados, ya que son de las mismas botas que tienen ellos. Eso sí, si te ven frente a frente con el traje y no tienes la capucha y el arma reglamentaria, se lanzarán a por ti como locos.

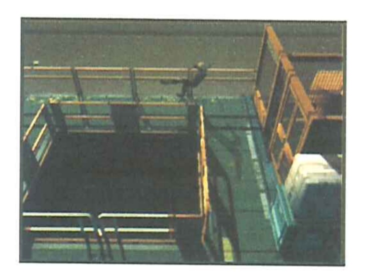


LAS GAVIOTAS Y CUCARACHAS:

En todas las zonas donde veamos gaviotas volando, tendremos que tener mucho cuidado, porque son más peligrosas que los propios terroristas. Se intentarán cagar en la cabeza de *Raiden* a toda costa, cosa que no le afecta físicamente, pero sí que hiere su ego. Si miramos hacia el cielo en primera persona y nos quedamos un ratito parados, nos caerá una de estas famosas cagarrutas en la cámara y podremos observar cómo se desliza lentamente... ¡Malditas gaviotas!



También nos podemos resbalar con los excrementos de estos agradables pajaritos que hayan soltado en el suelo, dándose *Raiden* un buen espaldazo, e incluso en una zona concreta del juego, esto nos puede costar la vida.



Si matamos a muchas gaviotas, al igual que pasa si golpeamos a los rehenes, *Rose* no nos dejará grabar. Pedidle disculpas y problema solucionado.

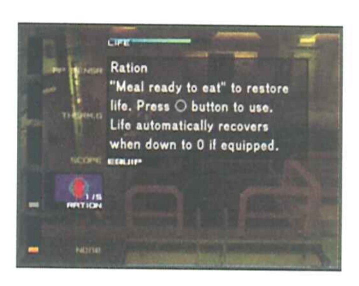
Siguiendo con las gaviotas, si por el contrario estas no nos caen del todo mal, podemos dormirlas con la *M9* y, si queremos, despertarlas de golpe rociándolas con el gas congelante. También podemos despertar a los soldados con el gas congelante, aspecto muy útil para conseguir más fácilmente las *Dog-Tags*.

En el enfrentamiento contra *Fatman* podremos ver dos cosas relacionadas con estos molestos animales. Cuando *Fatman* se quede quieto durante un tiempo, miradlo en primera persona, ya que es posible que una gaviota se le pose en la calva y le picotee. Aprovecha para dispararle.



Si dejamos gaviotas esparcidas por todo el helipuerto (pegándoles tiros), haremos que cuando *Fatman* vaya patinando tropiece cada vez que se tope con uno de estos pájaros. También sirve si dormimos a las gaviotas.

Las cucarachas se pueden comer las raciones de comida que tengamos. Para que esto suceda tendremos que tirarnos al suelo encima de ellas, subiéndose estas por todo el cuerpo de *Raiden* al poco tiempo. Si miramos el menú de *items* veremos que el icono de las raciones tiene un dibujo de una cucaracha. Para quitarlas y que no se coman las latas tendremos que mover el menú arriba y abajo rápidamente, como si lo sacudiéramos. Es muy gracioso...



EL LORO DE EMMA:

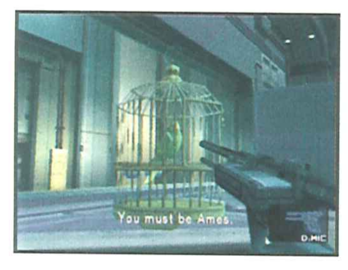
El loro de *Emma*, que se encuentra en la sala de ordenadores, posee un secreto bastante curioso, ya que al parecer está protegido por la misma fuerza misteriosa que envuelve a *Fortune*, así que nuestras balas, bombas y demás armas no surtirán ningún efecto en él. Pero si además le disparamos una ráfaga de balas, este empezará a pedir refuerzos

o a gritar que ha descubierto al enemigo, por lo que asegurate de que nadie ande cerca de él.



Sólo podremos alcanzar al loro con el gas congelante, reaccionando el pobre pájaro de una manera algo agresiva.

Siguiendo con el loro, si le apuntamos con el micrófono y decimos: -*¿Tu debes ser Ames?*- (la frase que *Raiden* dice con este aparato), y lo repetimos bastantes veces, el pajarito aprenderá la frase y la sumará a las otras que ya decía anteriormente. Increíble...



EL MICRÓFONO:

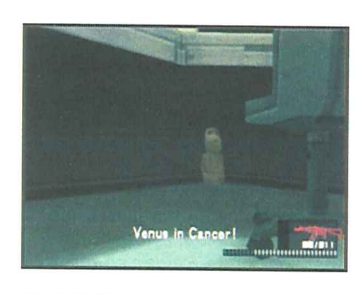
En la sub-misión en la que cubrimos a *Emma* con la *PSG-1*, podremos llamar por *Codec* a *Pliskin* para que nos ayude, y así él también disparará a los enemigos, facilitando de este modo la misión. Si durante esta sub-misión utilizamos el micrófono y apuntamos a *Emma* mientras anda por las plataformas, oiremos lo que ella está diciendo y cree que *Raiden* no escucha, como por ejemplo: -*¡Qué bueno está Raiden!*-, -*¿Juraría que Raiden lleva peluca?*-, e incluso se pondrá a discutir con un soldado.

Si hacemos lo mismo con *Pliskin*, que lo encontraremos tumbado en una alejada plataforma, cubriéndonos con su *PGS-1*, también oiremos lo que esta diciendo, como por ejemplo: -*¡Parece que Raiden vale más de lo que imaginaba!*. También le podemos disparar con el *PGS-1*, pero cuidado a su respuesta.



KONAMI Y LOS MOAIS:

Los *moais* son unas pequeñas figuras que están ocultas por todo el juego. Estos seres cabezones tienen una pequeña historia unida a **Konami**. La compañía tiene por costumbre desde hace muchos años de introducir dichas esculturas en muchos de sus juegos. El origen de estas estatuas viene de la *Isla de Pascua*, donde son sin duda el reclamo turístico más importante, aunque los *moais* originales son muchísimo más grandes que los aparecidos en el juego. **Konami** introdujo estas esculturas por primera vez en el ***Gradius/Nemesis*** y aparecían como enemigos en una de las fases del juego, que de hecho se repite en todas las entregas posteriores, siendo la fase más carismática y conocida de la saga. En otros títulos de **Konami** suelen aparecer escondidas, sobretodo en la época del **MSX**, que no se escapaba ningún juego sin tener por algún lado a estas estatuas. De hecho en ***MGS*** también aparece un *moai* escondido en una mesa de una de las salas que están en la habitación de ordenadores, que está llena de gas.



En ***MGS2*** podremos encontrar varios *moais* escondidos en diferentes lugares. Uno de ellos está en la sala de ordenadores, debajo de una mesa.

OTROS DETALLES:

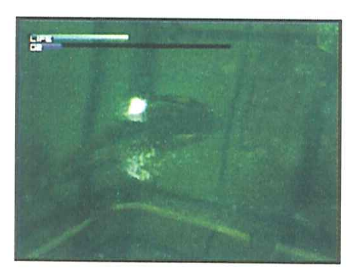
Vulcan Raven le dijo a *Snake* que siempre lo estaría vigilando... y al parecer así es, ya que en forma de figurita ha vuelto a formar parte de esta nueva entrega. Con el muñeco se pueden hacer varias cosas. Una de ellas es dispararle, con lo que conseguiremos que este también se ponga a disparar como un poseso unas bolitas de metal mientras repite incansablemente una frase que no se entiende muy bien. También podremos romper la linterna que formaba la inmensa sombra en la pared. Lo mejor de esta escena es el susto que te da el ver la sombra de *Vulcan*... ¡Excelente, *Kojima-San*!

Tanto *Snake* como *Raiden* pueden hacer flexiones enganchándose a cualquiera de las barandillas o salientes. Si realizamos 100 flexiones, el tiempo de aguante colgados subirá de nivel, si hacemos 200 conseguiremos nivel 2, con 300 nivel 3. Para realizar este movimiento sólo tenemos que estar colgados y pulsar simultáneamente los botones L2 y R2.



Cuando estemos buceando con *Raiden* en la sub-misión de *Emma*, si nos fijamos veremos otra vez el muñeco de *Vulcan Raven* sumergido en el agua... ¡También vigila a *Raiden*! En uno de los respiraderos de esta zona veremos que un patito de goma flota tranquilamente. ¿Qué soldado se ha traído sus juguetes de baño?

El agua y el modo de visión en primera persona tienen aspectos bastante buenos. Uno de ellos son las burbujas que se quedan atrapadas en las esquinas de la TV cuando estamos buceando. Al salir del agua, ver cómo toda la pantallas gotea es impresionante. También podemos notar para qué lado sopla el viento en la zona del barco, ya que según dónde se dirija, las lluvia caerá en la cámara de una manera u otra.



Cuando entremos del exterior del barco a una zona interior, podremos observar cómo la cámara se empaña con la humedad del exterior.



Cuando entramos en una habitación oscura después de estar en una muy soleada, por unos momentos la imagen será más oscura, imitando al ojo humano, al que le ocurre esto mismo.



Después del enfrentamiento con *Olga* podremos ver dos escenas diferentes que dependen del lugar donde la hayamos derrotado. La que vimos en la demo aparece si el último disparo se lo damos cuando ella está en al parte delantera (la más pegada a las cajas), la otra escena saldrá

si la dormimos en la parte trasera (junto a la barandilla). Después de ver la escena pregrabada, haced una instantánea a la cara de *Olga*, y *Snake* le dará un besito a la foto.



Si disparamos varias veces a *Olga* con la *M9* cuando está durmiendo, después de haberla vencido, *Otacon* llamará a *Snake* por *Codec* y le echará una buena regañina.



Uno de los *items* mejor guardados del juego es el supresor de la *AKS-74u*, que se encuentra en la plataforma ardiente que veremos justo después de derrotar al *Harrier* (avión). Para alcanzarlo tendremos que dar una voltereta, saltando así hasta la plataforma en cuestión. Pero ten cuidado, porque es muy fácil caerse al mar.



El *Stinger* posee dos posibles visiones. Una es la normal, donde veremos todos los indicadores y sensores, y en la otra veremos al *Stinger* en si, sin indicadores ni nada. Para conseguir esto, tendremos que sacar dicha arma y mantener pulsado el botón R1.



Aunque no sirve de nada ni tiene ninguna utilidad real en el juego, los secadores de manos de los *WC* funcionan si ponemos las manos debajo de ellos, y si nos ponemos frente a los orinales un momento y nos retiramos de ellos *Raiden*, como es muy limpio, tirará de la cadena.



Cuando tenemos que escribir los datos personales, al poco tiempo de empezar la misión con *Raiden*, podremos conseguir varias cosas curiosas:

Si ponemos algún insulto como nombre en clave sonará un sonido de negación y no podremos introducirlo.

Si ponemos como nombre *Hideo Kojima*, *Yoji Shinkawa, Motosada Mori, Scott Dolph* o algún otro programador o ayudante del *staff*, sus datos del año de nacimiento, tipo de sangre, país y sexo se introducirán automáticamente.
Si por último, introducimos unos



datos cualquiera, pero coincide que el día en el que estamos jugando es nuestro cumpleaños (habiendo introducido previamente nuestra fecha de nacimiento), aparecerá un dibujito de una tarta con velitas que pone: *¡Feliz cumpleaños!*.



En el enfrentamiento contra *Fortune* (en el que es totalmente imposible derrotarla), podremos observar cómo cada vez que prepara uno de sus cañonazos con su *Rail-Gun*, la luz de la sala pierde intensidad, hecho que se produce al suministrar de energía el arma de *Fortune*, que requiere de tanta, que deja sin luz la zona por unos momentos.

Cuando estemos en medio de la sub-misión de desactivación de bombas, *Peter Stillman* se esconderá en un armario. Probad a golpear la puerta pegados a ella (no con puñetazos) y escucharemos a *Peter* diciendo varias cosas.



De igual manera pasa con el presidente *James Johnson*. Antes de entrar en la habitación donde se encuentra atrapado, golpead la pared por un sitio donde él pueda oírlo.

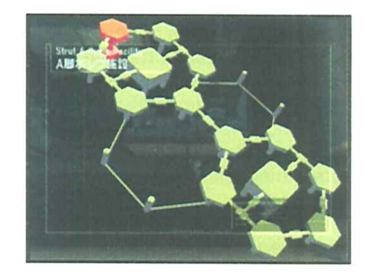
Varias *Dog-Tags* no poseen nombres de personas reales. He aquí dos ejemplos: Enfrente del ascensor donde *Raiden* se quita la máscara de oxígeno al comenzar su misión encontraremos un soldado que posee una chapa que tiene inscrito "*Jean Luc Cougar*", el nombre del protagonista del juego de **PS2** "***Operation Winback***". Una broma "amable" que *Hideo Kojima* hace a los programadores del ***Winback*** por haber creado un juego... cómo decirlo... increíblemente ¿copiado a ***MGS2***? Pero bastante malo.

También podremos encontrar la *Dog-Tag* de "*Kaori Yae*", la chica callada de pelo morado y más difícil de ligar del ***Tokimeki Memorial 2*** de **PSX**/**PSOne**. La podremos encontrar en el puente que conecta la parte *K* con la *L* de la *Big Shell*.

Al entrar y salir de la sala de tortura, el nombre de esta cambiará, indicación con la que podemos comprobar que algo raro está sucediendo (puede ser el nombre de una parada de metro de Japón, de una avenida de Nueva York, entre otros



muchos).
En la parte que manejamos a *Raiden*, si pulsamos el botón *start*, aparecerá un mapa de la planta. Si pulsamos el analógico



derecho giraremos el plano.
En la zona donde *Emma* no quiere pasar porque está llena de cucarachas, se pueden hacer dos cosas: echar a las cucarachas con el spray congelante o aturdir a *Emma* y pasarla arrastrando.

Para saber en qué taquilla se

esconde *Emma* sin tener que abrirlas todas sólo tenemos que usar el micrófono donde oigamos latidos de corazón, siendo allí donde se encuentra la chica.



Golpead la taquilla antes de abrirla para comprobar lo que dice *Emma*.



Emma moja sus pantalones cuando la encuentras dentro de la taquilla. ¡Igual que su hermanastro!



Cuando buceamos, también es posible hablar bajo el agua por el *Codec*, lo raro es que *Raiden* se comunica normalmente. Al parecer puede hablar debajo de agua con total normalidad y ni siquiera se ven burbujas... supongo que algún fallo tendría que tener el juego... aunque pensandolo bien, puede que no esté tan mal pensado... Terminaos el juego y sabréis lo que os digo.

En la zona electrificada que hay justo antes de entrar en la habitación donde se encuentra el presidente, probad a tirar todo tipo de cosas para ver cómo se destruyen o arden. Lo más gracioso es entrar en la zona electrificada metidos en una caja. Todo lo que electrifiquéis o queméis, lo perderéis para el resto del juego.



Si disparamos a las cacerolas y utensilios de cocina que se encuentran en el *Discovery*, comprobaremos que cada uno de ellos produce un ruido que forma una nota musical, pudiendo formar cancioncillas pegándole tiros a varios objetos.



Cuando matan a *Raiden* y aparece la pantalla de continuar, podremos ver en la esquina baja-izquierda los datos de todo lo que hemos hecho hasta ese momento: armamento utilizado, enemigos matados, número de alarmas activadas, total de daño recibido...



Cuando presenciemos las escenas pre-grabadas (videos en tiempo real) podremos hacerles *zoom* al punto que más nos guste. Para hacer esto tendremos que pulsar el R1 y sin soltarlo mover el analógico derecho. Sin duda un punto muy curioso que demuestra a todos los incrédulos que estas escenas no son videos.

Este juego lo podemos terminar sin matar a ninguna persona (ni siquiera a los jefes, ya que tienen dos barras, una la de vida y otra la de cansancio), pero si se da el caso de que somos algo sádicos y matamos a todo bicho viviente, pues nos podemos divertir pegandole balazos a las gaviotas o a las cucarachas. Podremos utilizar el arma que queramos, pero una de las combinaciones más curiosas es poner una *C4* donde haya muchas cucarachas, dispararle a la *C4* con la *Socom* o *USB* en primera persona y ver cómo varias de los pobrecitas se estampan contra la cámara y se quedan... pegadas. Muy bonito...

También existen muchas combinaciones posibles para matar sádicamente a los soldados, como por ejemplo dispararles a las cuatro extremidades y ver cómo se arrastran del modo que pueden hasta una esquina y mueren desangrados (aunque yo he hecho con ellos cosas mucho peores ~*ejem... os recuerdo que esto es sólo un juego...*~). Probad posibilidades, os aseguro que se pueden hacer cientos de barbaridades. De igual manera pasa con *Emma*. Podremos hacerle a la pobre chica todo lo imaginable.



Después de terminar el juego y continuar una nueva partida, se puede dar el caso de que *Snake* lleve puestas unas gafas de sol. Es bastante raro que esto suceda, pero ocurrir ocurre. El aspecto del personaje queda bastante ridiculizado (que es lo que pretenden conseguir). Un punto bastante gracioso que no tiene ninguna utilidad real... salvo partirnos a costa del pobre *Snake*.



Raiden no se salva de la humillación, ya que también puede darse el caso de que este personaje lleve puestas unas gafas de sol, aunque a *Jack* le quedan bastante mejor que a *Snake*. Las gafas de sol de *Snake* y *Raiden* son diferentes. Las de *Solid* son más clásicas y las de *Raiden* son naranjas fluorescentes, tipo *DJ*.



En el enfrentamiento contra *Vamp*, si le disparamos a las dos heridas de bala que tiene (una en la cabeza y otra en el costado), le quitaremos mucha más vida de lo normal.



Al terminar la partida una vez la cara de *Snake* en la pantalla de título será sustituida por la de *Raiden* y el número 2 del logo del juego pasará a ser de color azul (con *Snake* es rojo). También al entrar en opciones (*empezar juego, continuar...*) veremos un dibujo del *Metal Gear Ray* que antes no aparecía. ¿Tendrá esto alguna utilidad real?

En la pantalla de título y opciones podremos mover los diagramas del fondo con el analógico



derecho.
A mi parecer este punto es el más mosqueante de todo el juego y desgraciadamente nadie conoce con certeza para qué sirve. Si pulsamos en la pantalla de título el botón L2, oiremos un potente tiro y un haz de luz. Por mucho que lo hagamos, no pasará ni cambiará nada... ¿Qué



esconde esto, señor *Kojima*?
Y para terminar, queda la eterna duda de este juego... ¿Se podrá jugar con *Solid Snake* en la parte de la *Big Shell*? Desgraciadamente por ahora nadie lo sabe con certeza. Muchos rumores andan sueltos, pero ninguno es verdadero. ¿Quizá en la versión de **X-Box**? ¿Utilizando una *Memory Card* de **PSX**/**PSOne** con la partida terminada del ***MGS***? ¿Y qué pasó con el famoso antivirus que se conseguía haciendo todos los mini-juegos de la *Pocket Station* en el ***Metal Gear Solid Integral***?

Pues aquí acaba por este número la guía. Espero que os haya gustado y que os sirva de ayuda para poder comprobar todos estos magníficos detalles y secretos. Cuando descubramos más, los incluiremos en próximas ***Gametype***. En el número siguiente encontraréis la guía de conversaciones raras por *Codec*, fotos de fantasmas y otras muchas cosas.

LO QUE SE PERDIERON LOS AMERICANOS:

La versión USA de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** fue la primera en aparecer en el mercado, y esto hizo que se convirtiera en la peor, ya que tanto la versión japonesa como la europea tienen extras inéditos en el juego americano.

Estoy harto de leer en revistas de videojuegos que creen entender del tema (ejem... me refiero al tema ***MGS2***...) que la versión PAL es la mejor de todas. Esto es totalmente falso, ya que la versión *PAL* y la *NTSC* japonesa son idénticas en lo referente a menús, gráficos y *bonus* extras, exceptuando que una está hablada en japonés y la otra en inglés.

Lo interesante de la versión *PAL* es que viene junto a un excelente *DVD* "*Making of...*" lleno de videos, ilustraciones, fichas técnicas, y el esperadísimo "*Cómo se hizo*" que da nombre al *DVD*.

Este *DVD* también se podía conseguir en Japón, con la diferencia de que no venía con el juego y había que comprarlo por separado. Por eso que las dos versiones, japonesa y europea, son idénticas.

Las diferencias que podemos notar entre la versión USA, japonesa y europea son estas:

La *jap* y *eur* tienen un menú al iniciar el juego que no posee la USA, en el que se nos hace varias preguntas que dictarán el nivel de dificultad del juego.

La *jap* y *eur* tienen un apartado en las opciones para poder ver a base de pequeños videos todos los movimientos de *Snake* y *Raiden*.

Las manos de los personajes están mejor hechas en las versiones *jap* y *eur*.

Los americanos también se perdieron dos escenas más que poseen las versiones *jap* y *eur*. Una sale justo después de terminar la sub-misión en la que cubrimos a *Emma* con la *PSG-1* y la otra aparece en la sala de ordenadores, en la escena en la que están *Snake*, *Raiden*, *Otacon* y *Emma*.

Aunque sea una tontería, el móvil que nos da el *Ninja*, en la versión USA cuando suena hace un pitido típico, pero en las versiones *jap* y *eur* cuando nos llaman por dicho aparato, suena la sintonía principal de este juego.

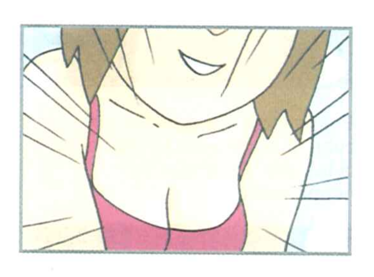
En la versión USA y *eur* la medicina que toman *Snake* y *Raiden* para tranquilizarse se llama *Pentazemin* y en la versión *jap* el medicamento tiene el nombre de *Diazepan*.

Y por último y más importante, la versión USA no posee ni el *modo survival* ni la opción para ver escenas del juego cambiando los papeles de los personajes que en ellas aparecen, sin duda una de las mejores cosas del juego. Pobres americanos...

Dossier de Curiosidades y Secretos por: Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com) Metal Gear Solid 2 © Konami Tira cómica extraída de la revista japonesa FamitsuPS2











LA DIFERENCIA EN LOS DEDOS

Aunque la diferencia no es muy notable, podemos ver cómo en la versión japonesa y europea los dedos están más redondeados y algo más finos que en la versión USA, donde aparecen más toscos y gordos.





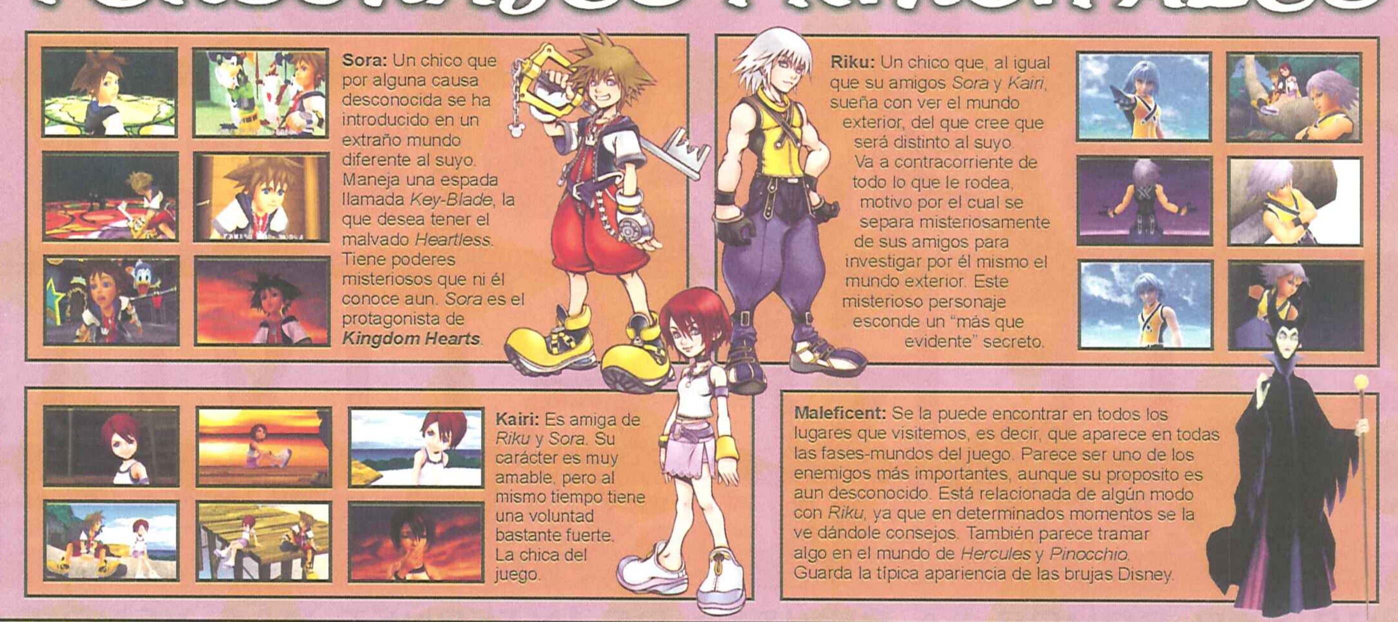
La imágen de arriba muestra la versión USA de MGS2 y la imagen de la izquierda la versión japonesa.

DISNEY SQUARE KINGDOM HEARTS

Sora, Riku y Kairi vivían en una isla llamada Disney Island y soñaban con ver algún día el mundo exterior. El comienzo de sus aventuras tiene lugar sin previo aviso. De repente, el mundo donde ellos vivían fue absorbido en una profunda oscuridad, desapareciendo. De este modo, cuando Sora despierta se encuentra en una ciudad del mundo exterior llamada Travers Town. Pero allí no estaban ni Kairi ni Riku, que siempre habían permanecido a su lado.

Mientras, en otro lugar llamado Disney Castle, Goofie y Donald habían llegado para buscar a "la llave" y el "dueño de la llave". Cuando ellos den con Sora, se abrirá el telón de una gran aventura...

PERSONAJES PRINCIPALES



TRAVELS TOWN

En esta ciudad es donde empieza la aventura de ***Kingdom Hearts***. En *Travels Town* despertará bruscamente *Sora* sin saber el por qué de su viaje. Aquí nos encontraremos con dos personajes sacados de la saga ***Final Fantasy***, *Squall* (***FF VIII***) y *Yuffie* (***FF VII***).



Squall: El papel que desempeña en este juego *Squall*, es el de un guerrero que lucha contra los *Heartless* (los soldados de *Heartless*) en la ciudad de *Travers Town*. Es callado y siempre muestra un carácter tranquilo. Fue el protagonista de ***FFVIII*** y a diferencia del juego original, aquí se le ve más crecido, ya que pasa de tener 17 años a poseer 25 tacos. Este personaje y *Yuffie* juegan papeles muy importantes en la trama de **Kingdom Hearts**.

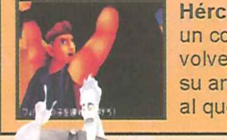
Yuffie: Es muy caprichosa y egoísta, vive sin responsabilidades y por alguna razón vieja junto a *Squall*. La primera aparición de este personaje fue en el juego *FFVII* y tiene la misma edad que en ese juego, 17 años. De todos los personajes de la saga ***Final Fantasy*** que aparecen en **Kingdom Hearts**, *Yuffie* es la que menos ha cambiado (tan sólo un pañuelo amarillo en su cuello dista del diseño anterior). Su carácter tampoco ha cambiado nada, por lo que habrá que tener cuidado de sus pillerías.



OLIMPUS COLISEUM

El coliseo del *Olimpo* es donde se reúnen los mejores héroes del mundo, como Hércules. En este mundo actualmente se prepara un torneo de artes marciales y entre los participantes hay gente extraña, como *Cloud* (***FFVII***). El evento que hay que realizar en esta parte del juego es conseguir que *Sora* participe en el torneo, pidiéndole ayuda a *Phill*, que está muy liado con la organización e ignora la petición del muchacho. ¿Podrá *Sora* competir? ¿Qué estará tramando *Hades* tras el torneo?

En este mundo aparecen *Heartless* en forma de murciélago.



Hércules: El hijo de *Zeus*. Nació en el *Olimpo de los Dioses*, pero por un complot de *Hades* se ve expulsado al mundo de los humanos. Para volver al mundo de los Dioses se estuvo entrenando duramente junto a su amigo *Phill* para ser el "*héroe verdadero*". El diseño y carácter es igual al que pudimos ver en la película de **Disney**.

Hades: Es el Dios que gobierna el mundo de los muertos. Tiene celos de *Zeus* y quiere conquistar el *Olimpo de los Dioses*. Al ver a *Hércules* piensa que puede llegar a ser un peligro para sus planes y siempre trata de hacerle la vida imposible. El grado de parecido en el gráfico y el dibujo original de este personaje es increíble.





Phill: Es un entrenador que ha atendido a muchos de los grandes campeones. Pensaba retirarse de su profesión como entrenador, pero al aparecer *Hércules*, tras muchos intentos demostrando su interés, finalmente le convence y pasa a ser su mentor ante el camino de ser un héroe verdadero.

Cloud: Este personaje aparecerá en el coliseo del *Olimpo* del mundo de *Hércules*. Parece estar buscando a alguien, pero no se conocen más detalles. Su carácter es como siempre muy antipático y poco hablador. *Cloud* sí que ha sufrido cambios respecto a su aparición en ***FFVII***, sobretodo por ese ala negra.



WONDERLAND

Para llegar a este mundo tendremos que seguir a un conejo blanco que porta un gran reloj, quien nos conducirá hasta un larguísimo agujero. Tras caer por él estaremos en *Wonderland*.

Evento: Acusan a *Alicia* de robar el corazón de la reina, por lo que deberemos ayudar a demostrar la inocencia de la chica. Habrá un momento en el que tendremos que reducir el tamaño de los protagonistas para poder atravesar una puerta diminuta. En este mundo parece no haber ningún personaje de la saga *FF*.



Alice: Es una chica con mucha curiosidad, al igual que en la película de **Disney**. Llega al mundo de las maravillas por un casual, cayendo por un larguísimo agujero, y por su curiosidad se va involucrando en diversos sucesos que tienen lugar en este extraño mundo de fantasía. ¿Qué forma de encuentro tendrá con *Sora*? El acabado y parecido de este personaje al original es asombroso.



Chesire Cat: Este misterioso gato aparece y desaparece siempre que le viene en gana. Tiene una boca muy grande y no para de reírse en ningún momento. El parecido de este personaje con el original es perfecto, sin duda el que mejor ha conseguido **Square**, por lo menos de todos los que nos ha mostrado por el momento, ya que con seguridad habrá más.



Queen of Hearts: La Reina de Corazones es la gobernanta del mundo de las maravillas. Su mal carácter es más que conocido en todo el reino. Fue atacada por alguien que quiso robarle su corazón y piensa que la culpable fue *Alicia*, por lo que decide cortarle la cabeza. Lógicamente tendremos que evitar que esto ocurra con la ayuda de *Sora*.



Rabbit: Un conejo blanco que porta un gran reloj y corre como loco de un lado para otro, siempre con muchísima prisa y a 2 patas. Es uno de los habitantes del mundo de las maravillas.



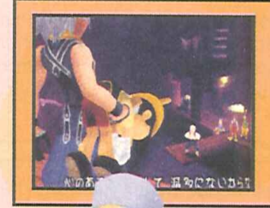


MONSTRO

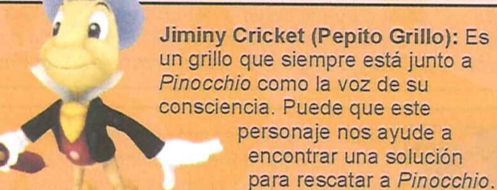
El escenario de este mundo está situado en el interior del estómago de una ballena. Para acceder al interior de la ballena será necesario hacer un barco llamado *Gummi Ship* a base de piezas de gominola. Dichas piezas tienen características especiales y algunos bloques tienen un uso limitado. Según la forma que le demos al barco variará su potencia.

Evento: *Sora* se encontrará con *Pinocchio* y *Geppetto* dentro del estómago de la ballena, pero al parecer a *Pinocchio* le han quitado su corazón. En este mundo se reencontrarán *Riku* y *Kairi*, de quienes *Sora* se había separado en *Disney Island*.

Evento: Dentro del estómago de *Monstro* encontraremos a *Pinocchio* atrapado en el interior de un enemigo con forma de planta. Para salvarle tendremos que vencer a la planta, pero habrá que andar con cuidado para no dañar al pobre muñeco de madera. En este mundo aparecen *Heartless* en forma de fantasmas.



Pinocchio: Un muñeco de madera al que se le dotó de vida y sentimientos gracias a un hada bondadosa. En el juego parece que pierde los sentimientos, ya que ha sido robado su corazón. Tendremos que liberarlo primeramente de las garras de un extraño monstruo planta, en el interior de una ballena llamada *Monstro*.



Jiminy Cricket (Pepito Grillo): Es un grillo que siempre está junto a *Pinocchio* como la voz de su consciencia. Puede que este personaje nos ayude a encontrar una solución para rescatar a *Pinocchio*.





Geppetto: Este anciano fue quien construyó a *Pinocchio* con un tronco de madera. Le hizo con la forma del hijo que siempre había querido tener y cuando el hada bondadosa le dio vida a *Pinocchio* lo quiso como a un hijo de verdad, dándole todo el cariño posible. Buscando a *Pinocchio* que se había extraviado acabó en el estómago de la ballena *Monstro*.

THE WOOD OF 100 EiKER

Es el bosque en el que vive el osito *Winnie Pooh* junto a sus amigos. A diferencia de otros mundos, para llegar a este es necesario cumplir una condición especial, es decir que es un mundo oculto. Incluso al llegar a este bosque, según se haya avanzado en la historia del juego, habrá personajes que aparecerán y otros que no.

Eventos: Tendremos que realizar un minijuego en el que habremos de enfrentarnos contra *Tigger* saltando por el bosque tal y como lo hace él.

En otro evento que se produce en este mismo bosque tendremos que investigar un extraño suceso, ya que a algunos de los animales del lugar les ha desaparecido su cola.

También tendremos que sacar a al osito *Pooh* de un agujero en el que se ha quedado atrapado.

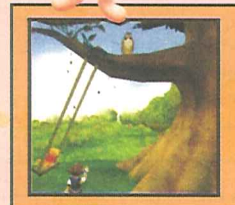
Sin duda uno de los mundos más infantiles de todo el juego.



Winnie Pooh: Tiene un carácter muy honrado y sobre todas las cosa le encanta la miel. Es inocente y su forma de moverse es muy cómica. Al estar enfocada esta serie para un público muy pequeño (3-5 años), es de esperar que esta parte del juego sea muy fácil y desprovista totalmente de acción y luchas. Es para los niños...

Piglet: Con esta fusión de extraterrestre y abeja tonta los señores de Disney quisieron hacer algo parecido a un cerdito. Su carácter es muy amable y tranquilo. Es el mejor amigo de *Pooh*, y se acobarda ante cualquier cosa.





Tigger: A diferencia de *Winnie Pooh*, este personaje es muy activo y siempre esta contento. Lo que más le gusta es saltar, correr y hacer toda clase de ejercicio. Tal y como parece, es un tigre que vive con un oso y un cerdo... aunque si es cierto que de estos tres personajes, este es el que mejor diseño tiene y no da tanta grima como los dos anteriores.



ATLANTICA

Un desastre estaba llegando a *Atlantica*, un mundo bello situado en lo más profundo del océano. La malvada bruja *Ursula* está tramando algo aprovechando el inocente sueño que tiene *Ariel* de conocer el mundo que existe fuera del mar.

Eventos: En este mundo *Ariel* se unirá al equipo de *Sora* y compañía e incluso podremos luchar junto a ella. Tendremos que ayudarla a resolver el problema que tiene *Atlantica* por culpa de *Ursula*. Habrá un enfrentamiento contra *Ursula* igual que pasaba en la película, en el que la malvada bruja se hace gigante.

En esta parte del juego, el grupo de *Sora* cambiará de forma para adaptarse al medio ambiente que les rodea, es decir que se transforman en sirenos. *Goofie* se transforma en tortuga y *Donald* en pulpo.

Ariel: Es la hija del rey *Tritón*, que domina el reino del fondo del mar. Siente mucha curiosidad por conocer el mundo exterior y colecciona cualquier cosas que provenga de ese lugar, aunque no sepa para que sirven. Siempre va acompañada de su amigo *Sebastian*.





Sebastian: Es un músico que trabaja bajo las órdenes del rey *Tritón* y siempre está junto a *Ariel* para vigilarla. Es un pequeño cangrejo algo miedica, aunque su sabiduría casi siempre guía por buen camino a *Ariel*. Para muchas personas, uno de los mejores diseños de toda la factoría **Disney**.

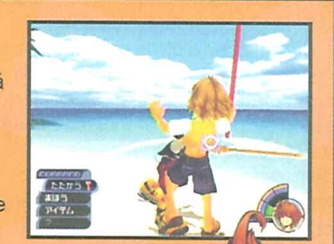
Ursula: Es una bruja que tiene aspecto de pulpo. Por su carácter retorcido fue expulsada de *Atlantica* por el rey *Tritón*, y por eso desea vengarse de él de la manera que sea. Engaña a *Ariel* y le roba su preciosa voz realizando un trato algo raro.



OTROS PERSONAGES FF

Tidus: Tiene 13 años, por lo que el aspecto comparado al *FFX*, juego donde aparece originalmente, es mucho más infantil. Es muy activo, animado y de carácter abierto. Tiene mucha confianza en su nivel de fuerza y siempre está retando a *Sora* a combates para ver quién es mejor de los dos.

Aparte de la edad, el diseño también ha cambiado es este personaje, teniendo un pantalón más corto, chanclas en lugar de botas y un palo como arma. Al parecer **Disney** prohibió toda clase de violencia gratuita en este juego y, cómo no, nada de armas con filos cortantes. De ahí el cambio de arma de este personaje (aunque la espada de *Cloud* es no poco exagerada).





Wakka: Tiene 15 años. Su aspecto también es más infantil que en *FFX*. Es un cabeza dura y no hay manera de sacarle algo de la mollera, pero en realidad es buena persona. El típico chico mayor graciosillo que enseña cosas a los demás. Siente envidia de *Riku*, que sabe hacer de todo. Su arma sigue siendo una pelota, aunque sin los salientes picudos que posee en el juego original. La ropa ha sufrido algunos cambios, las chanclas son un ejemplo de ello.



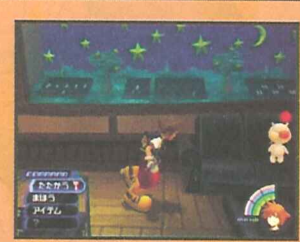
Selphie: Tiene 13 años. Es una chica inocente y en todo es muy activa. Su carácter generalmente es optimista y siempre se muestra como si fuese la líder del equipo, algo que molesta bastante a *Wakka* que se pica con facilidad. Esta niña es con diferencia la más infantil de todos los personajes de *FF* que se han visto por el momento en ***Kingdom Hearts***. La ropa ha cambiado ligeramente y posee también chanclas como sus dos amigos. Su arma ha pasado a ser una inofensiva comba, que va más con la nueva imagen que posee en este juego. ¿Estarán *Rinoa*, *Tifa* o *Garnet*?



Cid: Es el dueño de la tienda de accesorios y tiene 42 años. Los *items* del juego se los tendremos que comprar a él. Su aspecto y forma de hablar parecen muy bruscos, pero es una persona muy manitas y a la vez bastante razonable. Al contrario que *Tidus*, *Wakka* y *Selphie*, este personaje posee más edad que en el juego original donde aparece, es decir en ***FF VII***. Su ropa ha cambiado al igual que las del resto de personajes de *FF*, destacando sobretodo la faja que tiene para disimular la barriga que le ha salido con los años. Aunque **Square** habría podido optar por crear un nuevo *Cid* (ya que en cada *FF* desde el tres aparece un personaje con este nombre), ha decidido incluir al *Cid* más carismático de todos los que ha creado.



Moogle: Existen muchos por el mundo y se les encontrará trabajando en las tiendas. No se sabe con certeza el papel que tendrán estos personajes en ***Kingdom Hearts***, pero no podían faltar de ninguna manera en el juego estos graciosos personajes. El diseño sigue siendo el mismo de siempre, aunque si nos fijamos bien notaremos una pequeñas diferencias (como siempre, cambian un poco de juego en juego). Junto con los *chocobos*, que también aparecen en este juego, este bichito es el más carismático de la saga *FF*.





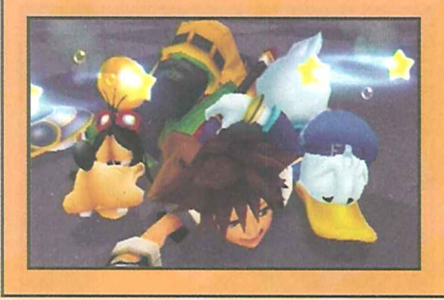
MINI EVENTOS

En ***Kingdom Hearts*** existen muchos mini-juegos, he incluso habrá mundos concretos que sólo aparecerán para realizar estos juegos. Entre otros mundos donde podemos realizar mini-juegos, está el de ***Bambi***, ***Peter Pan*** y ***Tarzan***. Esto no quiere decir que dichos mundos no salgan como fases normales.
Los mini-juegos son bastante variados y cada mundo posee varios diferentes.



Deep Jungle: Este mini-juego se compone de realizar experimentos. En el mundo de *Tarzan* hay unas zonas concretas en las que se podrán realizar estos juegos. Primero habrá que encontrar un papel con anotaciones sobre los experimentos, y con este adivinar la combinación necesaria para sacar adelante el mini-juego. Con esto se obtendrán nuevos objetos, que como ya es más que típico serán exclusivos y no se podrán conseguir en otros lugares del juego.





Travers Town: Aquí hay 2 mini-juegos. El primero trata sobre coleccionar cartas postales escondidas por toda la ciudad ya que hay un gran buzón al que le encantan las cartas. Dar con ellas es muy costoso, así que tras conseguirlas todas y enviarlas habrá una recompensa. Las cartas también pueden estar escondidas en otros mundos.
El otro mini-juego trata sobre abrir un cofre que está junto a candelabros con velas que deberemos apagar o encender adecuadamente.



OTROS MUNDOS



Por las fotos que se han visto se puede deducir que en Kingdom Hearts aparecerán otros mundos relacionados con las películas de Disney. Aladdin, Blanca Nieves, La bella Durmiente, Bambi, Peter Pan, Mulan, Dumbo y Pesadilla Antes de Navidad son seguras candidatas a aparecer en el juego, ya que se han visto imágenes o muñecos de promoción. De otras como La Bella y la Bestia, El Jorobado de Notredamme, La Cenicienta, Merlin el Encantador, El Libro de la Selva todavía no se sabe nada.









Invocaciones



Algunos personajes de **Disney** podrán ser usados como invocaciones. No se sabe si serán tipo ***Final Fantasy*** (es decir, parando la acción del combate) o por el contrario las podremos realizar como un ataque más de *Sora*.
Mushu, el pequeño dragón que acompaña a *Mulan*, podrá ser invocado en ***Kingdom Hearts***. Este personaje podrá disparar fuego, que emanará de su boca. Este ataque ha sido llamado *Flare Breath*.
Se sabe que otros personajes *Disney*, como *Dumbo* y *Pluto*, también podrán ser usados como invocaciones. Pero las ya aparecidas en la saga ***FF***, como las famosas *Ifrit*, *Shiba* o *Bahamut* no tienen por el momento pinta de aparecer.

Sistemas de juego

Command Linkage: Es el sistema de combate, con el que se usa el ataque, los objetos y la magia. Lo bueno de este sistema es que también se puede usar en plena ciudad, sin enemigos, golpeando pilares, cajas, paredes...

Según el lugar donde se ataque hay sitios que reaccionan de forma inesperada.

Con un botón se puede llamar a los compañeros, a modo de invocación.

El personaje que manejamos solo es *Sora*, los demás compañeros los maneja la computadora, por lo que hay situaciones en las que necesitamos que vayan a nuestro lado.

Sight Linkage: Es el sistema con el que Sora puede hacer acciones como abrir, tirar, empujar, etc. Al acercarse a algún objeto donde se pueda hacer algo especial aparecerá un menu en la parte inferior izquierda de la pantalla indicando lo que se puede hacer con dicho objeto. Si se levanta algo, la opción de luchar cambia a lanzar/tirar. Con este sistema podremos mover cosas de sitio para usarlas como escalones o plataformas.





Character Linkage: En muchos lugares de este mundo existen unos símbolos extraños. Al acercarse a ellos tras cumplir una serie de condiciones, junto a las opciones aparecerá una nueva acción llamada *Trinity*, que permite realizar una acción conjunta de los 3 personajes, como saltar los 3 a la vez o levantar algo conjuntamente. Por supuesto mediante el sistema *Trinity* se pueden hallar objetos escondidos, trampas, etc. Las condiciones para que el sistema *Trinity* se active varía en cada ocasión.

En mitad de los combates se podrá cambiar el *status* de los personajes cumpliendo ciertas condiciones (*status up*).

Las magias cuentan con *level up* mediante el uso continuo de las mismas. Pero al subir de nivel, la magia anterior desaparece. Sin embargo, la cantidad de *MP* gastada en su realización sigue siendo la misma.



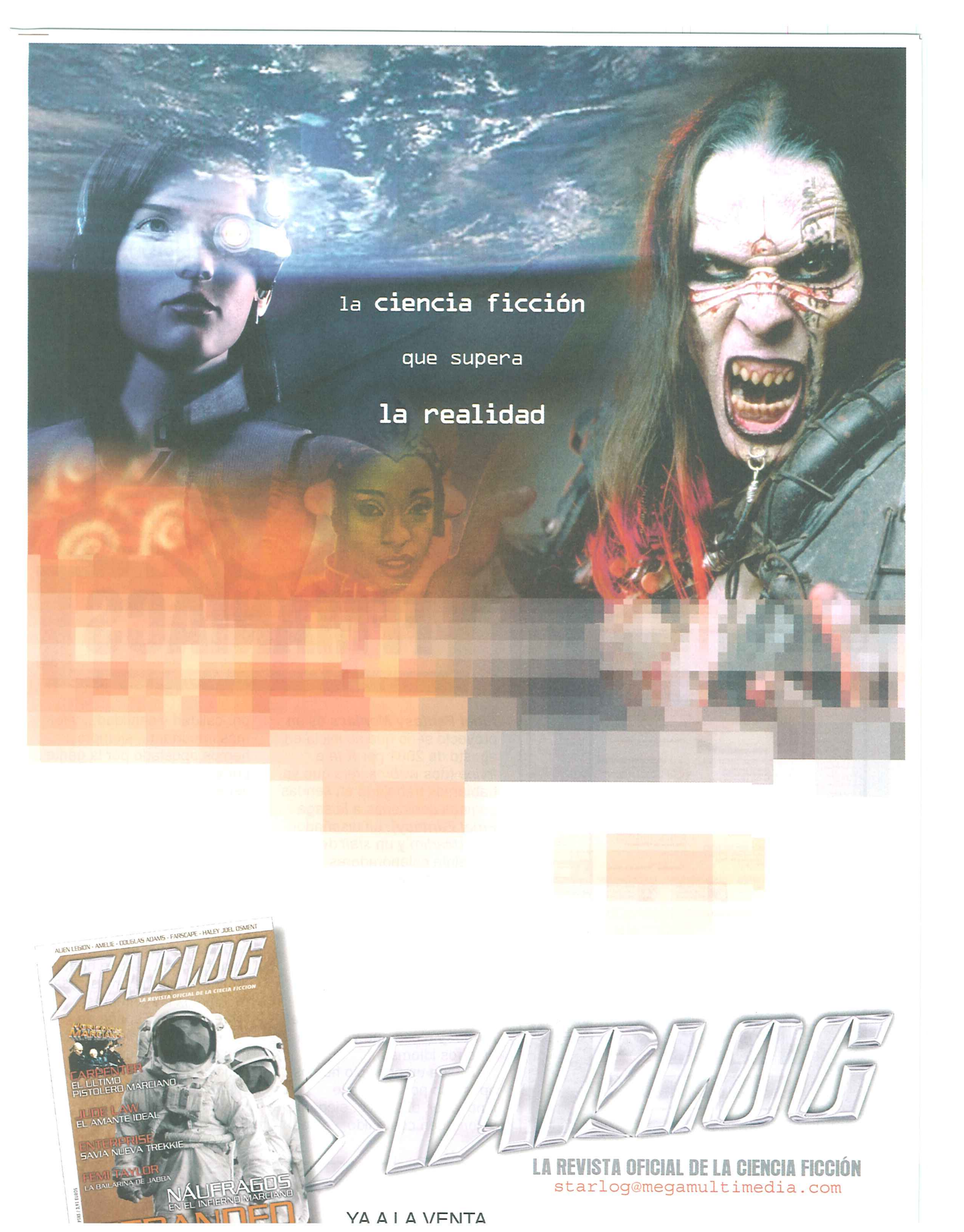
Habrá pantallas en las que se podrá cambiar a los personajes del equipo. Por ejemplo, en el mundo de la ***Sirenita***, *Ariel* entra a formar parte del equipo, con lo que deberemos sacar a *Goofie* o a *Donald* del grupo.

También se ha descubierto que en este mundo existen los *Limit Breaks*, que aquí son habilidades necesariamente equipadas antes del combate. Al cumplir los requisitos necesarios se podrán efectuar los golpes especiales.

La espada que lleva el protagonista, la *Keyblade*, irá transformando y cambiando su efecto de ataque según el llavero que lleve puesto *Sora*.

Dentro de la tienda de *Cid* se podrán comprar accesorios, como anillos, colgantes, etc. Según el objeto que se compre, *Cid* le dará a *Sora* un consejo sobre el *item* y su utilización.

Más datos, muy pronto.



la ciencia ficción
que supera
la realidad
ALIEN LEGION · AMELIE · DOUGLAS ADAMS · FARSCAPE · HALEY JOEL OSMENT
STARLOG
LA REVISTA OFICIAL DE LA CIENCIA FICCION
CARPENTER
EL ÚLTIMO PISTOLERO MARCIANO
JUDE LAW
EL AMANTE IDEAL
ENTERPRISE
SAVIA NUEVA TREKKIE
FEMI TAYLOR
LA BAILARINA DE JABBA
NÁUFRAGOS
EN EL INFIERNO MARCIANO
STARLOG
LA REVISTA OFICIAL DE LA CIENCIA FICCIÓN
starlog@megamultimedia.com
YA A LA VENTA

¿Qué es Final Fantasy Maniacs - www.ffmaniacs.com?

Este mes os presentamos a unos colegas cuya finalidad es difundir el universo Final Fantasy a cualquier precio. Realizan una muy bien elaborada página web que ellos mismos se van a encargar de presentaros, en la que os aseguro que pasaréis un buen rato. ¿Os perderéis visitar la mejor web de habla hispana sobre FF? Seguro que no.

Mr.Karate





Final Fantasy Maniacs es un proyecto serio que se inicia en agosto de 2001 por *K.ta* e *Irvine* (dos *webmasters* que ya habíamos trabajado en sendas páginas dedicadas a la saga ***Final Fantasy***), un diseñador *web* (*Martin*) y un *staff* de más de veinte colaboradores , todos amateurs a los cuales conocimos en nuestras andaduras por el basto mundo de la red. La idea principal era aglutinar a la gran comunidad de fans de habla hispana de las sagas de juegos de rol de la compañía **Squaresoft**, y en especial de la saga ***Final Fantasy*** (cosa que ya existe en otros idiomas).

Desde un principio hemos apostado por un diseño innovador, dinámico, elegante y con buen contenido, ya sea por calidad y cantidad... y lo más importante, siempre hemos apostado por la gente... por el chavalín de 15 años que tiene un truco para conseguir derrotar al *Arma Omega*... xD

Disponemos de nuestras guías completas en castellano, trucos, esquemas, videos creados, mp3, galerías, mapas... todo lo típico de cualquier *web* corroborado por la multitud de colaboradores con los que actualmente disponemos, ...al que hemos de añadir muchas más cosas..

Fuimos los primeros (creemos) en España en entrevistar a *Remo Balcells*, uno de los artífices de la película ***Final Fantasy Spirits Whitin*** y actualmente tenemos contacto en Japón con *Eduardo López Herrero*,

UNIVERSE FINAL

E FINAL FANTASY UNIVERSE

traductor jefe de ***Final Fantasy VIII***, ***IX*** y ***X*** al castellano (es un asiduo a nuestro foro).

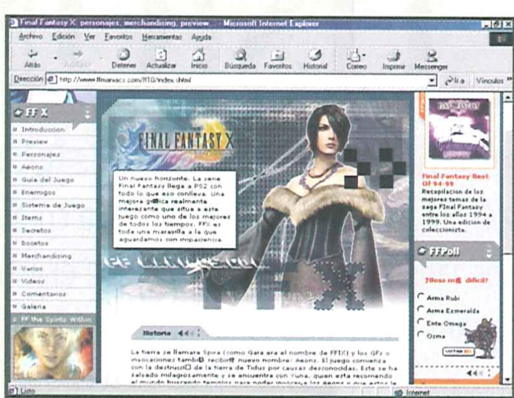
A nuestros proyectos este año, además de las secciones habituales, se ha añadido una sección sobre la serie de *anime* que se transmite en **Tokyo TV "*Final Fantasy Unlimited*"**, http://www.ffmaniacs.com/ffzone/ffu.shtml

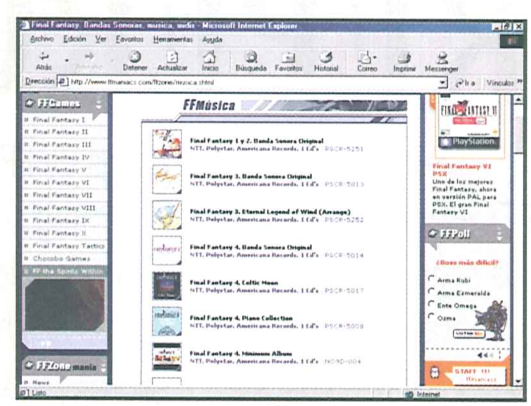
Una base de datos *online* con las cartas de la colección *Final Fantasy Art Museum* http://www.ffmaniacs.com/ffzone/cards.asp

Además no hemos dejado de lado la interactividad con los *FManiacs*. Para ellos disponemos de las secciones *Fan Arts*, *Fan fics*, *Maniacs*... y como colofón un foro de opiniones de la saga en el que actualmente existen 1000 miembros registrados y un promedio de 10.000 mensajes diarios.

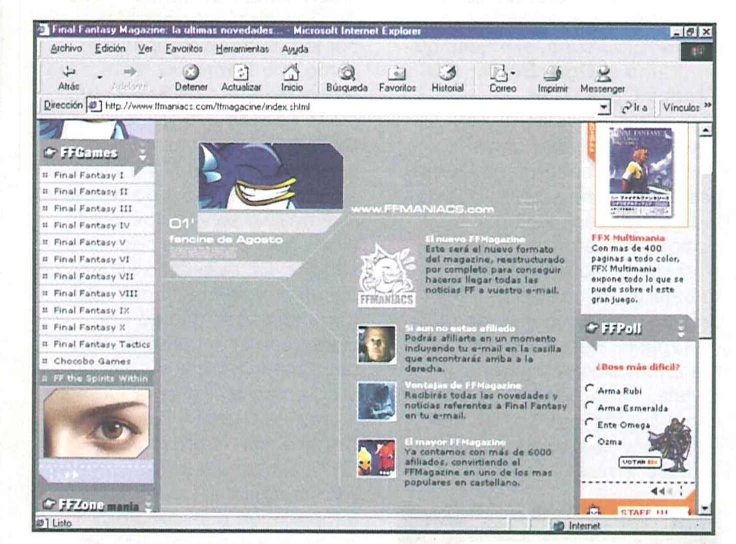
Así mismo, podemos sentirnos orgullosos del hecho de que algunos desarrolladores de **Squaresoft** en Japón han visualizado el video creado por una de nuestras colaboradoras (con personajes reales) denominado "***Final Fantasy, El Combate definitivo***", que podéis ver en esta dirección: http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/vane.shtml

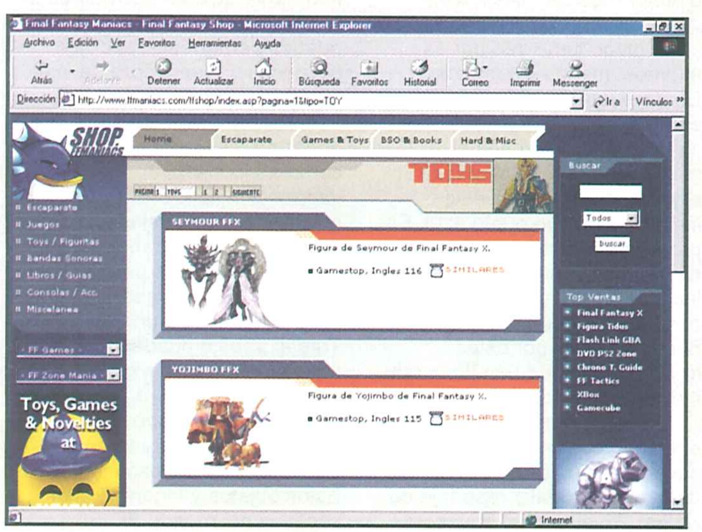
Una completísima sección de reportajes sobre cada uno de los juegos que componen FF, news, música, software, chat... son sólo algunas de las cosas que podrás encontrar en FF Maniacs.





Para tener a todos nuestros fieles seguidores al día, enviamos cada semana un Magazine con noticias de la saga. Para que os hagáis una idea, ya son más de 7000 miembros registrados...





Final Fantasy Shop es la sección desde la que se puede acceder a todo tipo de merchandising relacionado con Final Fantasy. La dirección: http://www.ffmaniacs.com/ffshop/shop.asp

Y seguimos, seguimos con nuevos proyectos, dentro de nuestras posibilidades, y siempre con la idea de que el amante de los RPG's de Square tengan un lugar en castellano para compartir emociones y encontrar el último truco que necesita para pasarse el ***FFVI***...

Saludos.

...y si se puede saludar XD ...saludamos públicamente xD ...y damos las gracias a nuestro staff, que siempre ha estado allí y nos ha apoyado. Ellos son: *Evil Vega*, *Ramza*, *Otacon*, *Draften*, *Kraven*, *Mati*, *Sniper*, *Deinon*, *Foek*, *Kefka*, *Fenix*, *Squall*, *Cid*, *Seifil*, *Revelaton*... y a todos los colaboradores.

K.ta & Irvine
www.ffmaniacs.com

REPERCUSION DE

Por primera vez en la saga de FF apareció un juego que no era de Rol: Final Fantasy Tactis. FFT es un juego de género "Estrategia-Rol" creado por los equipos de la compañía QUEST, conocida por la saga de Ogre Battle. La atención de los fans se concentraba en que el juego iba a ser un juego de estrategia-rol, pero para otros muchos fans llamó más la atención quienes programaban el juego.

FFT fue otro de los títulos que provocaron un escándalo, pero no en el mercado, si no a los fans de la saga. Era porque estaba programado por un equipo nuevo dirigido por *Hataomi Matsuno*, el mismo que programó el ***Ogre Battle*** (***OG***) y ***Tactics Ogre*** (***TO***).

El director *Hataomi* y su equipo, tras acabar con el ***Tactics Ogre*** abandonó **Quest**, pasó a **Square** y, por supuesto, fueron bien recibidos por la compañía. Según el director *Hataomi*, él soñaba poder trabajar en el mundo de *FF* y el universo creado por *Hironobu Sakaguchi*. Pero este hecho no fue anunciado en ninguna revista, y el público rumoreó sobre las razones por las que *Hataomi* y su equipo pasaron a **Square**. Así, se llegó a decir



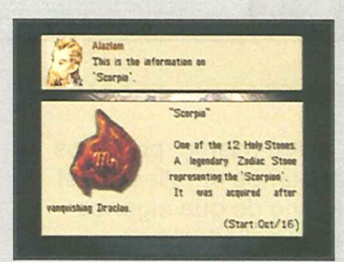


que estos programadores fueron reclutados por **Square** para que abandonasen **Quest**.

En esta época se rumoreó mucho sobre el reclutamiento de equipos y programadores por los grandes compañías, como que **Namco** compró a los programadores de **Sega** para crear ***Tekken 2***, que luego **Square** compró ese equipo para hacer ***Tobal N.1***... etc. Por supuesto, una mayoría de estos rumores no son ciertos, o eso dicen. La verdad no podemos saberla. En este caso el director *Hataomi* respondió ante este rumor diciendo que no era cierto, con el acuerdo de los otros miembros de su equipo de programación y diseñadores se fueron de **Quest** y pasaron a **Square**, con el proyecto de ***FFT***. Aunque no todos creyeron esta respuesta, y además esta tampoco fue publicada en revistas, así que muchos se mantuvieron en su idea del reclutamiento de **Square**. Pero a diferencia del rumor, todos esperaban el juego, porque simplemente el juego prometía mucho.

El juego estaba basado en el





sistema creado para ***TO***, con algunos diseños, objetos y nombres típicos en el mundo ***FF***. El ambiente general del juego es más de estilo saga ***OG*** que ***FF***, debido al diseñador de personajes, *Akihiko Yoshida*, el diseñador de arte *Hiroshi Minakawa*, el compositor de la música *Hitoshi Sakimoto* y el director musical *Takuji Iwata*.

El juego tiene tres partes: eventos, mapas y combates. En los eventos se cuenta lo que está pasando en la historia del juego. Cuando termina el evento se entra en el mapa. En el mapa las ciudades están indicadas con un punto azul. El punto rojo indica que hay evento y el punto verde son lugares en los que puede haber combates libres. El protagonista puede avanzar por estos lugares siguiendo una línea que indica el camino.

En el mapeado puedes ver el estado de los personajes, configuración, formación de unidades, tutorial y reportaje de *Azlam*. En el tutorial te espera un profesor que te enseñará todo sobre el juego (lo único malo... es que este profesor



tiene demasiado rollo, aunque te lo enseña de forma muy amable). El reportaje de *Azlam* es uno de los mejores detalles del juego. Aquí un historiador te acompaña por la historia, e irá añadiendo nuevos reportajes sobre los personajes y lo que ocurre en el mundo según avanzamos en la trama. Si realmente quieres disfrutar de la historia de este juego, no te puedes perder este reportaje del peculiar compañero de viaje.

Aparte, en el mapeado, si estás sobre una ciudad puedes entrar en las tiendas, hacer las compras, conseguir información, leer el periódico y encargarte de trabajos en el bar. Al encargarse de trabajo según el nivel y *job* de los personajes enviados para el trabajo, puede resultar un éxito o un fracaso. Tras el trabajo puedes conseguir dinero y experiencia, pero lo importante es que al acabar el trabajo con gran éxito puedes conseguir tesoros o encontrar lugares escondidos. Estos objetos y lugares están sacados del mundo *FF*. El conseguirlos no aporta ninguna ventaja en el juego, tan sólo son cosas de puro coleccionismo,

FINAL F. TACTICS

UN JUEGO DISTINTO EN LA SAGA FINAL FANTASY





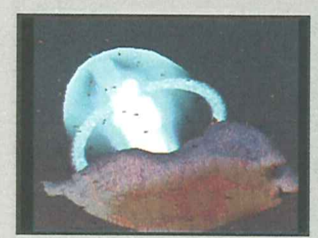






aunque son objetos con mucho detalle que nos hacen imaginar la existencia de un mundo con una historia profunda. Hay grandes detalles entre estos tesoros. Existen cuatro tesoros que son libros. Al conseguirlo puedes leerlos. Estos cuatro libros son mini juegos. Hay jugadores que dicen que la historia de uno de los libros es incluso mejor que la propio historia del juego...

En ***FFTactics*** los personajes son más bien unidades. El jugador, manejando estas unidades por turnos, tiene que vencer a los enemigos que aparecen en el mapa del combate. Cuando entra en el combate tiene que elegir unidades que participarán en la batalla. El mapeado está dividido en cuadros. Cada unidad según el *Job* puede mover cierta cantidad de cuadrados en un turno. También existe la altura y la profundidad, al igual que el movimiento. Cada *Job* puede subir y bajar según el salto que pueda pegar. El turno irá tocando según la unidad sea más rápida, que también varía según el *Job*. Estas unidades tienen nombre, gráfico de la cara, sexo y horóscopo como datos básicos. Los horóscopos y el sexo de las unidades afectan en el resultado de algunas







acciones como el daño del ataque o el porcentaje de la puntería... etc. *Brave* y *Faith* son otros datos que también afectan en cálculos de daño, porcentaje de activar habilidades...

Cada unidad tiene *Job* (categoría, profesión) y la libertad de cambiar *Job*, como en el ***FFV***. Este sistema de *Job* está basado en el sistema de *Job* de ***FFV***. Cada *Job* tiene su propio nivel y requiere puntos de *Job* (*JP*) para subir de nivel o para aprender nuevas habilidades del *Job*. Cada habilidad está muy bien representada. En ***FFT*** existen varios tipos de habilidades, como magia negra de mago negro, habilidades que reaccionan bajo ciertas condiciones, como *Counter* de *Monk*, habilidades que afectan en el movimiento de las unidades, como *Move+1* que añade un cuadrado más a los espacios que pueden mover las unidades y las habilidades de *Job*, como *Equip Sword* de *caballero* que le permite equipar espada a la unidad que tiene puesta esta habilidad, ignorando la limitación de cual sea su *Job*. Estas habilidades se pueden ir aprendiendo gastando los *JPs*. Al aprender todas las habilidades se alcanzará el título de *Master*.

Aparecen nuevos *Jobs* al llegar a cierto nivel con varios *Jobs*. Para ser un caballero necesitas tener cierto nivel de un *Job* y tanto de otro. Una buena idea para que los jugadores disfruten de la variedad de Job.
Por supuesto las habilidades aprendidas pueden ser combinadas con otras habilidades de otros *Jobs*. La combinación de *Jobs* y habilidades es la clave para llegar a crear tu super unidad.

Las unidades tienen nivel como en los juegos de rol. Este nivel es el nivel de la unidad. Al subir el nivel, como en todos los juegos de rol, subirán los datos de la unidad, aunque la cantidad depende del *Job* que sea. Existen unidades especiales, como el protagonista, que tiene un papel dentro del juego. Estas unidades tienen su propio gráfico original, su *Job* y suelen ser más fuertes que las demás unidades normales. También puedes utilizar a los monstruos como unidades. Estos no tienen *Job*, ya que son monstruos, pero según la especie que sea tiene habilidades originales que unidades humanas no pueden llegar a tener.

El sistema del juego a simple vista es complicado, pero el tutorial lo cubre perfectamente y el sistema de ayuda, que aparece al dar *select*, te explica con detalles

todas las dudas. En este juego se nota que el director es consciente de lo difícil que puede resultar el sistema del juego, así que todos los detalles en general están centrados para ayudar y ahorrar la frustración de los jugadores. Aunque el sistema de *Job* tiene el mismo problema que en el *V*, puede parecer un rollo conseguir *JP*.

Gráficamente el juego impresiona poco, debido a simples diseños y muñecos *SD*, pero es lo que parece. Si nos fijamos en los movimientos de los muñecos tienen muchos detalles en las acciones. Las ilustraciones de tesoros y lugares secretos son fantásticos, el efecto de las magias e invocaciones es muy rápido y espectacular. El esfuerzo del equipo para ahorrar tiempo de cargas por efectos de magias, sin parecer sosas, se merece un aplauso. Pero para algunos, fans de occidente sobre todo, algo soso.







La música del juego es perfecta para el ambiente, triste, dramático y algo nostálgico. En cada escena del juego queda muy bien.

La historia del juego es bastante dramática, en general triste y que hace pensar. Comienza con el monólogo de tu compañero de viaje, *Azlam*. Según *Azlam*, este mundo tuvo varios conflictos. Uno de estos conflictos fue "*La guerra de los leones*" y la historia sobre un héroe que acabó con la guerra, *Delieta* es tan famosa que todo aquello que vive en este mundo lo conoce y adora. Pero según un libro que encontraron en los últimos años y su investigación, existió otro héroe, quien realmente acabó con la guerra, un hombre llamado *Ramza*. Según la iglesia, este hombre es un apóstata. ¿Cuál será la verdad? El jugador se convertirá en este héroe desconocido para descubrir la verdad sobre la historia. Así, dentro de este mundo, el protagonista es un personaje del pasado. El enfoque y la forma de presentar la historia es más bien como una novela, un enfoque diferente al estilo *FF*, que tiene enfoque al estilo película. Uno de los tres tipos de *opening* es el único que tiene un enfoque de estilo cinematográfico.

Gracias al ambiente medieval, muy bien estudiado, nos da la sensación de estar leyendo un libro de historia o viviendo en esa época.

La mayoría de los personajes de este juego no tienen libertad. Ellos están destinados a ser algo, no tienen salida. *Ramza* y *Dilieta* son los dos protagonistas que lucharon ante su destino para conseguir la libertad, pero cada uno por su camino. Realmente el protagonismo de la historia está enfocado en los hechos históricos de este mundo. La historia de los personajes son sólo una parte de lo que ocurrió en esta época. Aunque ellos salvasen al mundo sólo son cosas que pasaron, en una parte de la historia. La



respuesta sobre cada temática la tiene cada persona que ha jugado. ¿Qué opinas sobre el destino de estos personajes? Estos enfoques y el papel de los personajes es otro punto muy diferente al corriente de saga *FF*. Suelen dar más protagonismo a los personajes ante la temática del juego.

Este juego esta lleno de detalles interesantes. El botón de *select* que sirve de ayuda, al indicar a los personaje puedes oír los comentarios de cada uno, lo que dicen cuando eliminas el personaje o monstruo de equipo, al utilizar conjuros o técnicas, tienen variedad o profundizan en la ambientación. El reportaje *Azlam* y los datos de los personajes que aparecen en el reportaje cambian al pasar algo en la historia del juego. Este detalle de noción de tiempo es lo que realmente hace parecer una novela o un libro histórico.

Los eventos escondidos abundan. Muchos de ellos están relacionados con personajes escondidos. Entre los personajes escondidos podemos encontrar a uno muy carismático de la saga ***FF***, *Cloud*, pero es una pena para los fans de *Cloud*, porque este personaje es el más difícil de conseguir, además de que necesita su propia espada que





por si fuese poco está escondida. Su *Job* original, *Soldier*, es el peor *Job* del juego.

Otras cosas escondidas son conseguir las 13 piedras del zodíaco (supuestamente sólo son 12), el laberinto escondido *Deep Dungeon*, las magias y habilidades escondidos... etc. Realmente si quieres disfrutar de este juego, lo mejor es ir viendo lo que va pasando en el mundo. Descubrir la verdad de la historia, como dijo el compañero *Azlam*, descubrir las cosas escondidas y coleccionar tesoros.

El juego resulto un éxito. No fue ningún *Boom*, pero pocos hablan mal de ***FFTactics***. ¿Qué se ha criticado de este juego? Siendo un juego de estrategia-rol, este juego avanza rápido, pero aun así el sistema de *Job* y los combates se hacen pesados y hacen perder el ritmo del juego. Esto se debe a que el juego es más rol que estrategia (de hecho el juego es poco estratégico, aunque dentro de este género en **PSOne** es de los que tiene mejor balance entre rol y estrategia). La mayoría de los personajes que se unen al protagonista una vez que se unen al equipo desaparece su historia. Quiero decir, que ya no se vuelve a hablar de ellos, ni



siquiera en el final. Después de tener tantos y esforzarse para conseguir los personajes escondidos, verles convertirse en una simple unidad... es un poco triste. Muchos se quedaron con las ganas de saber qué pasó con los personajes tras el final.

Aparte, como ambiente del juego es muy poco ***FF***, algo que no convenció mucho a los seguidores de la saga.

Aquellos que jugaron a ***TO*** criticaron que el juego es exactamente igual que ***Tactics Ogre***. Se puede decir que el juego es 70% ***TO***. El sistema de combate, mapeado, ambiente, estilo de la historia, el sistema de reportaje *Azlam* (existe el mismo sistema con el nombre de reportaje *Wollen*)... digamos que el juego da una sensación de estar jugando ***TO*** con tres detalles más, muchísimo más fácil y una historia fuera de la saga ***Ogre Battle***. Dentro del juego un 20% está relacionado con ***FF***, aunque realmente algo nuevo de este juego, incluyendo la historia es sólo un 10%. Una auténtica pena.

Pero lo que realmente fracasó en este juego es que tiene un *bug* muy grave. En el enfrentamiento contra *Wieglaf* en el capítulo 2, antes de enfrentarse contra *Wieglaf* viene un combate. Al terminarlo te pregunta si quieres salvar la partida. Aquí está la trampa. En este combate seguido, si llegas a salvar entre uno y otro, cuando vuelves a comenzar la partida ya no te permite volver al mapa, comenzando la partida justo después del primer combate, obligandote a entrar en el segundo. Si no habías salvado antes en el mapa, es posible que necesites volver a empezar el juego. ¿Por qué? Al entrar en el segundo combate comienza un duelo entre *Ramza* y *Wieglaf*. Este enemigo en comparación con los otros enemigos que aparecen en ese momento es catastróficamente fuerte. Si con suerte consigues vencerle, acaba de empezar tu pesadilla, porque aparecerá otro enemigo aun más fuerte, rodeado de otros enemigos igual de potentes, contra el protagonista hecho polvo de enfrentamiento contra nuestro amigo *Wieglaf*. Tus compañeros están kilométricamente lejos, y además estás rodeado de enemigos. Así, cuando te has dado cuanta de que necesitas subir de nivel o conseguir más habilidades, ya es tarde, ya no puedes volver al mapa para conseguir experiencia ni *JP* si has salvado justo antes de este combate. Personalmente conozco 3 personas que dejaron el juego ahí. Según ellos fue tan grave el *shock* cuando se dieron cuenta de que tenían que volver a empezar desde el principio, que abandonaron la idea de jugar. Así que si alguna vez tenéis la oportunidad de jugar este, os recomiendo salvar la partida en varios bloques diferentes.

Este juego también se llegó a pasar al inglés, pero nunca apareció a la venta en Europa. Aparte, la versión en inglés era una versión fácil comparada con la japonesa. Como es costumbre de las versiones internacionales de ***FF***, es más fácil conseguir el dinero, la experiencia y los *JP*. Es normal que no haya salido este juego en Europa, ya que este estilo aquí es muy poco habitual. Podemos imaginar que ese fue





el motivo de quedarse atrás. Tal vez por el hecho de ser tan diferente al ***FF***, a contrario del éxito (se vendieron 1.300.000 copias en Japón) **Square** no volvió a sacar una continuación. El equipo de *Hataomi*, gracias a este resultado consiguió una sección con el mismo equipo, y más tarde creó ***Vagrant Story***. Este equipo y el director no pudieron llegar a superar el éxito de otras sagas famosas de **Square**, y asó con ***Vagrant Story*** se vieron obligados a cerrar el equipo y la sección. Los juegos creados por ellos y la valoración en las revistas siempre fueron buenas, pero no llegaron a vender como quería **Square** dentro de Japón.

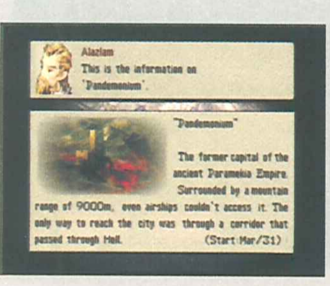
Este juego no pertenece a una saga directa de ***FF***. Casi ningún fan lo considera un ***FF*** debido a razones que ya he citado. Pero el buen resultado de este juego hizo recuperar la desconfianza de algunos fans de **Square**, pero por otro lado los fans de saga ***Ogre Battle*** lo consideran una mala copia de ***TO*** o una versión de ***TO*** hecha por **Square**, admitiendo que el juego es bueno. Al igual que en el ***FFVII***, **Square** quizo cambiar la imagen de ***FF***. Este juego fue creado casi al mismo tiempo que el ***VII*** y era una prueba por parte de **Square** para decidir el estilo de los nuevos ***FF***. El resultado fue seguir con la

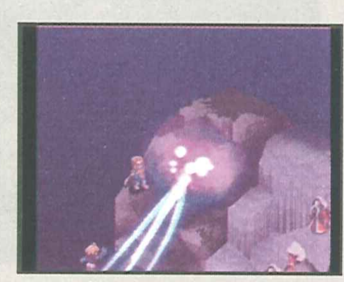


imagen del ***VII***. Vuelvo a decir que ***FFT*** fue demasiado lejos de la imagen de ***FF***. Pero si consideramos este juego como una saga nueva que aprovechó el mundo de ***FF***, como lo fue la saga ***Secret Mana***... habría estado bien. Es una pena que no se haya estabilizado una nueva saga ***Tactis***.

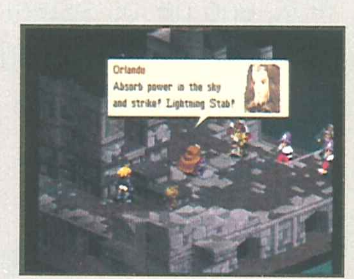
En esta época ya habían comenzado con la producción de ***FFVIII***, el capricho del promotor *Sakaguchi* y el director de **Square** que provocó el primer fracaso de los ***FF***. Los fans de ***FF***, que no estaban muy de acuerdo con el ***VII***, hacían como que ya no estaban interesados en el juego. Pero todos teníamos la esperanza puesta en el ***VIII***. Hay que reconocer que llegaron a tener esperanzas gracias a ***FFT***. Pero sobre ***Final Fantasy VIII*** os hablaré en el próximo número.

Silvercat
silvercat@megamultimedia.com









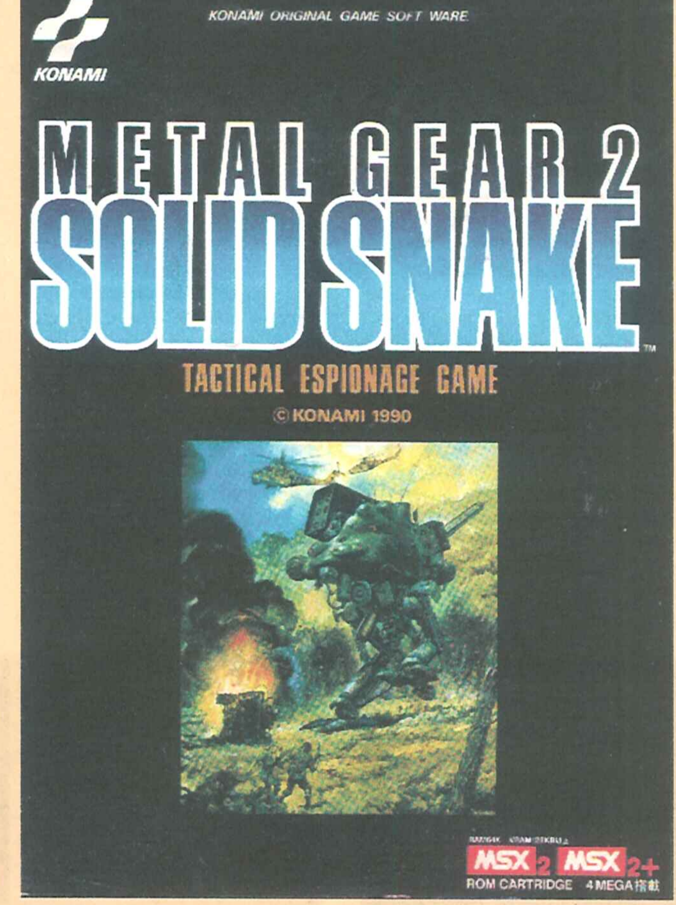
MSX: La Revolucion

Haciendo un recorrido por los mejores emuladores... ¿Cómo íbamos a dejar pasar al mejor de los ordenadores de 8 bits? Sin duda alguna, lo que el MSX supuso al mundo del videojuego es algo parecido a los cimientos de un edificio... ¡sin él esto no sería lo mismo!

Todo comenzó con la intención por parte de Sony de crear un standard en el mundo de los ordenadores personales. Así pues, se fomentó la idea de cooperación entre las más diversas e importantes compañías, prácticamente todas ellas japonesas. El resultado final de todo ello se resumía en tres letras: MSX, uno de los sistemas informáticos más queridos a lo largo de la historia de la informática y, en particular, para los amantes del videojuego.

Particularmente, el sistema japonés es uno de los que mejor está representado en el mundo de la emulación. Y no sólo lo digo por la perfecta recreación de todos y cada uno de los juegos, sino porque el mero hecho de tratarse de un ordenador personal (y no de una consola) abre muchas posibilidades en cuanto a configuraciones, programación y muchos otros detalles más para todo aquel que le guste ver los entresijos de sus programas favoritos. Ya se sabe, como en los viejos tiempos: *pokear*, *desensamblar*...





Aprovechando El MSX

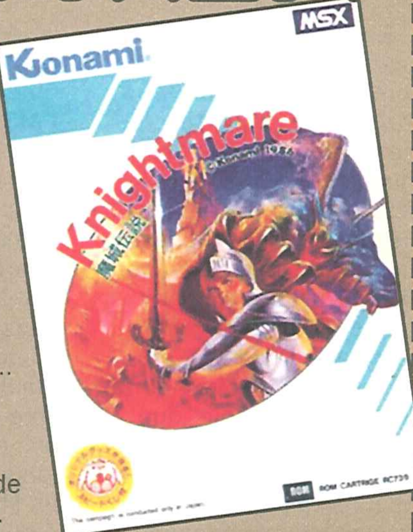
Bien estos emuladores de **MSX** podrían servir para una tesis doctoral sobre la compañía de videojuegos **Konami**. Y es que, inequívocamente, la popular compañía de videojuegos japonesa está tan relacionada con el standard nipón como también lo estuvo en su día ***Hudson Soft*** con la ***Turbo Grafx*** de ***Nec***, realizando los que sin duda se pueden calificar como sus títulos más emblemáticos.
Seguro que a mas de uno le da un sentimiento de nostalgia al recordar títulos conocidísimos como ***Knightmare***, ***The Goonies***, ***Metal Gear*** o la saga ***Nemesis***, por poner algún ejemplo.

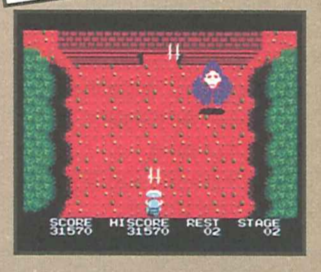
Contundentemente, todos y cada uno de los lanzamientos de ***Konami*** en ***MSX*** convertían a este ordenador en una máquina perfecta de videojuegos. El aprovechamiento total de las estupendas características técnicas de las que hacía gala este sistema eran las constantes premisas que siempre encontrábamos en estos juegazos, detalles heredados en su mayoría por la plenitud de compañías niponas que trabajaban para estas máquinas, como por ejemplo ***Hal Laboratory***, ***Compile***, ***Falcom*** o la propia ***Sony***.



El contrapunto residía en las producciones realizadas en occidente, con aquellas paupérrimas conversiones directas desde el ***Sinclair Spectrum***... aunque claro, en esto como en todo siempre hay excepciones. Léase el caso de títulos españoles como ***Goody***, ***Temptations*** o ***Livingstone Supongo***, claro ejemplo de un buen aprovechamiento del hardware, al contrario que penosas, y digo PENOSAS conversiones tales como ***Fernando Martín Basket Master*** (peor incluso que en ***Spectrum***, lanzando ***Dinamic*** años después una revisión bastante mejorada) o ***Black Beard*** (con el fenomenal aprovechamiento del color monocromático por parte de ***Topo Soft*** frente a la colorida versión del ordenador de *Sinclair*... ¡algo realmente irrisorio!).

Pero no es momento de recordar malos tragos. Justamente lo contrario, estamos aquí para resaltar las virtudes de uno de los pilares del entretenimiento informático tal y como lo conocemos hoy día. Nuestro ***MSX*** pronto se convirtió en receptor de los más populares juegos de recreativas, acogiendo en sus primeros días títulos de la clase de ***Super Cobra***, ***Juno First*** o ***Circus Charlie***, con conversiones prácticamente perfectas de sus respectivos arcades. También se transformaría en el rey de las plataformas, gracias a clásicos como ***Athletic Land***, ***Magical Tree*** o ***The Goonies***. Sería el número uno en lo que a albergar los mejores *shoot'em ups* se refiere, abrazando genialidades de la talla de ***Nemesis***, ***Twinbee*** o ***Knightmare***. Y en el culmen de su poder, presumiría de juegos de rol y aventuras tan impresionantes como pueden ser ***Snatcher***, ***Dragon Slayer*** o ***Hydlide***.



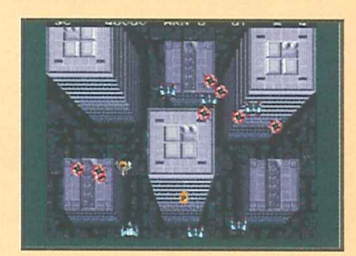


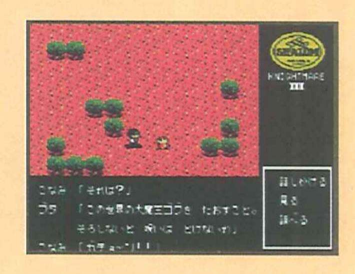


El Comienzo De Una Era

Es por ello que, actualmente, emuladores como el estupendo ***FMSX***, ***RuMSX*** o ***BrMSX*** son piezas clave dentro del mundo del videojuego actual. Rescatar tamañas piezas jugables, a todas luces obras de arte *tecno-lúdicas*, es algo que hay que tener tan en cuenta como el lanzamiento más puntero de hoy día. Aparte del hecho "docente" que pueden representar estos programas con respecto a las nuevas generaciones de jugones, el poder ver a un antiguo usuario de **MSX**, que por una causa u otra no puede ya disponer de su clásico ordenador, disfrutar con estos emuladores en acción es digno de contemplar.

Así pues, el más popular de estos emuladores es el eficaz ***FMSX***, que podemos encontrar en versiones tan diferentes como **Amiga** o **PC** para *DOS, Windows* y demás sistemas operativos. La única pega que tiene ***FMSX*** es que hay que comprarlo, al contrario que el resto de emuladores, que son de libre distribución. Eso sí, con este emulador tendremos a la perfección un **MSX** en nuestro ordenador, consumiendo escasos recursos de hardware y ejecutando al cien por cien la práctica totalidad de los programas ya sean de la primera generación de **MSX** o de los ultimísimos **Turbo-R**.

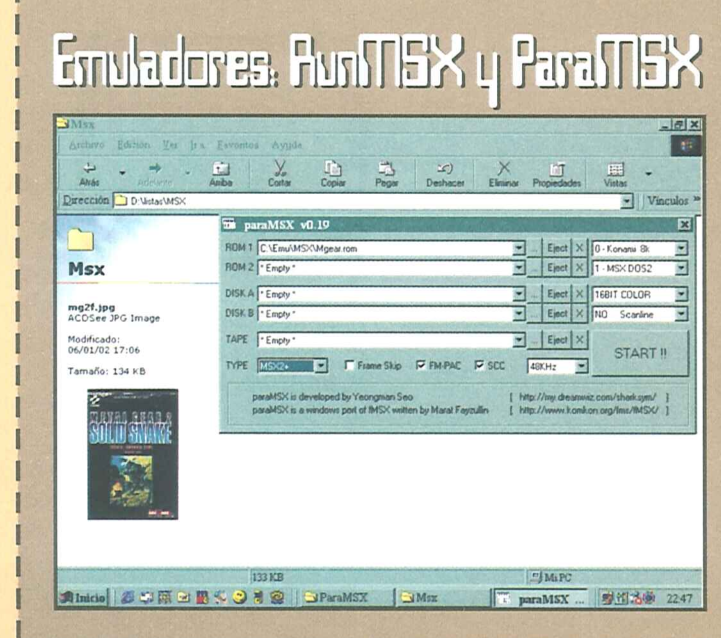




La versión más extendida es la de *DOS*, que aunque sin ser demasiado cómoda (ya se sabe, nada de interface gráfico) es probablemente la más competente. Aparte, hay añadidos para el ***FMSX*** que lo hacen más cómodo y agradable de cara al usuario... y esto se consigue con sólo añadirle una de tantas *GUI* que circulan por ahí, para que se pueda trabajar con el programa de *DOS* desde un menú gráfico para *Windows*.

También existen otros emuladores que, usando como fondo la arquitectura del ***FMSX*** lo modifican y transforman en, si cabe, algo para algunos mejor. Prueba de ello es el comodísimo ***ParaMSX***, cuyo interface gráfico para *Windows* parece preparado para jugar con los cartuchos o discos de inmediato. A

Emuladores: RunMSX y ParaMSX

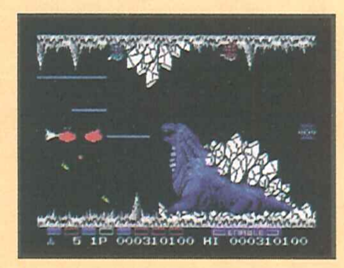


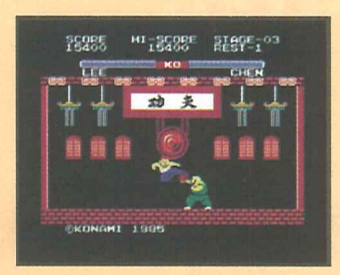


Aquí tenéis una muestra del potente RuMSX, exclusivo de Windows, que como ya habíamos señalado es el más usado y el ParaMSX , menos conocido, pero no por ello peor.

pesar de todo, este emulador falla un poquitín en la ejecución del chip de sonido *PSG*, con la molesta costumbre de alargar y concatenar cada pulso de sonido. En cambio, el *SCC* y el *FmPAC* están representados a la perfección. Hay que decirlo, esta versión no es de pago ^_~.

De origen brasileño, ***BrMSX*** para *DOS* se confirma como otro de los emuladores más "puros" del standard nipón. Hay que mencionar que el Brasil era uno de los países donde el **MSX** tuvo más repercusión, y prueba de ello es el mimo con el que se ha programado este emulador. Aunque hace funcionar a la perfección casi todos los puntos del ordenador, parece estar más orientado a lo que es la programación en sí, siendo muy configurable en todos los aspectos.





Sumamente recomendable... ¡y gratis, vaya!

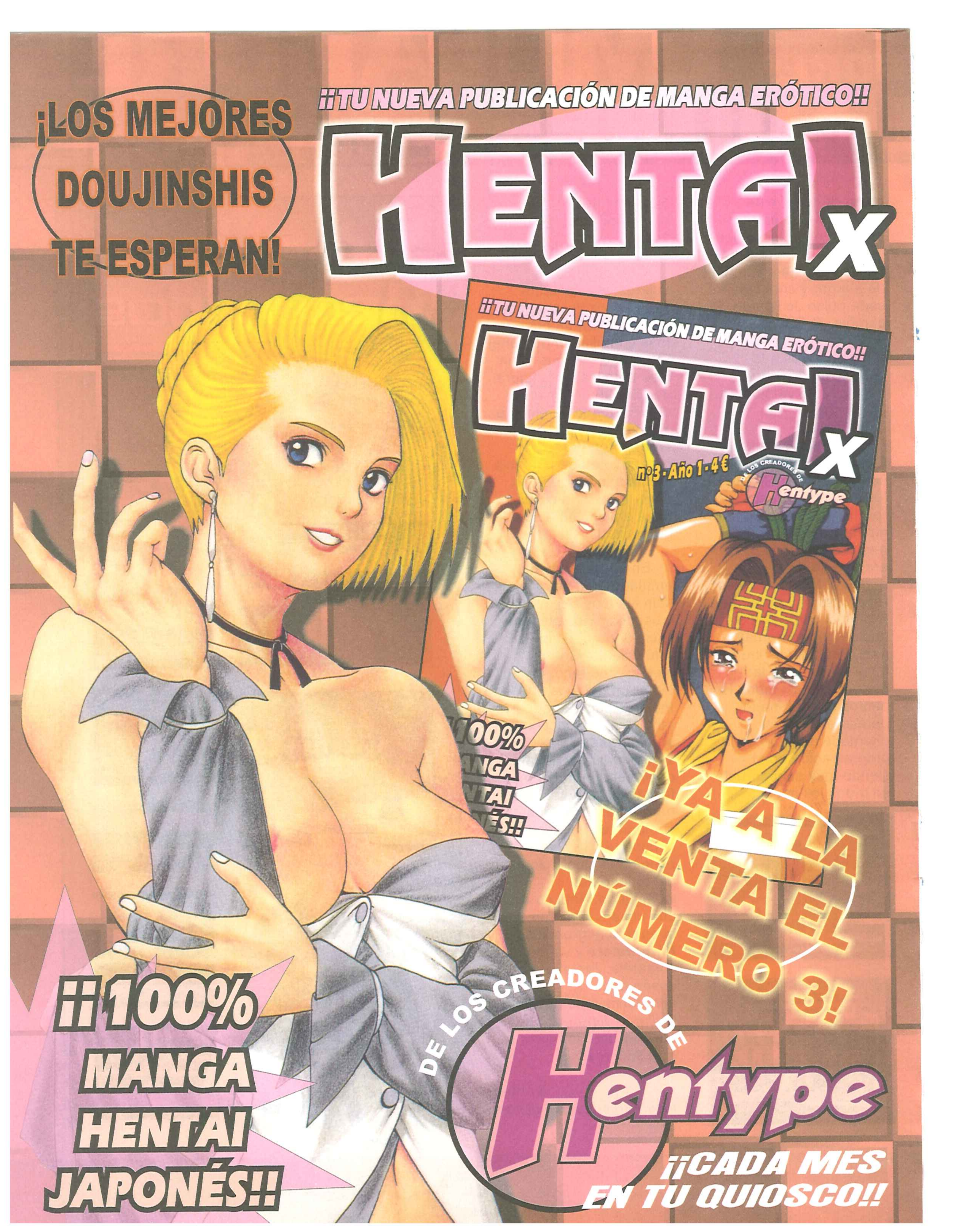
Otro de los más usados es el potente ***RuMSX***, exclusivo para *Windows*. Es un poco más complicado de poner "en orden", ya que tiene más detalles a configurar de cara al rendimiento del *PC* donde se ejecute. Y la verdad es que se nota, porque en ordenadores de potencia media aún renquea un poco. Eso sí, la calidad de la emulación está garantizada.

En fin, que hay más emuladores... estos son sólo los más expandidos y usados, y los que a mi juicio dan un mejor rendimiento. Como siempre, os recomiendo echar un ojo a dos de las mejores páginas de emulación en castellano, *emulatronia.com* y *emumania.com*, lugares donde encontraréis muy fácil el conseguir estos programas. Y es que, como antes he dicho, conocer el **MSX** es conocer la piedra angular del mundo del videojuego. Sólo os digo una cosa... jugad un buen rato al grandioso ***Knightmare*** y ya me contaréis, ¿vale? Ah, desde aquí mi agradecimiento a *Rafael Gallardo Jiménez*, buen amigo y gran impulsor de este sistema.

Spidey
joserparker@hotmail.com

Viejos Recuerdos

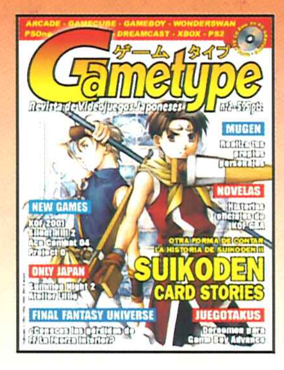
Vamos a ver... ¿Qué usuario de MSX no recuerda nombres como Knightmare, The Goonies, Metal Gear, Penguin Adventure o la saga Nemesis?



¡LOS MEJORES DOUJINSHIS TE ESPERAN!
¡¡TU NUEVA PUBLICACIÓN DE MANGA ERÓTICO!!
HENTAI X
¡¡TU NUEVA PUBLICACIÓN DE MANGA ERÓTICO!!
HENTAI X
nº3 · Año 1 · 4 €
DE LOS CREADORES DE Hentype
¡YA A LA VENTA EL NÚMERO 3!
¡¡100% MANGA HENTAI JAPONÉS!!
DE LOS CREADORES DE
Hentype
¡¡CADA MES EN TU QUIOSCO!!

SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES















¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE.
Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES.
Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga.
Boletín válido hasta Mayo del 2002. También puedes hacerlo por teléfono. llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (doce números) : 54 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

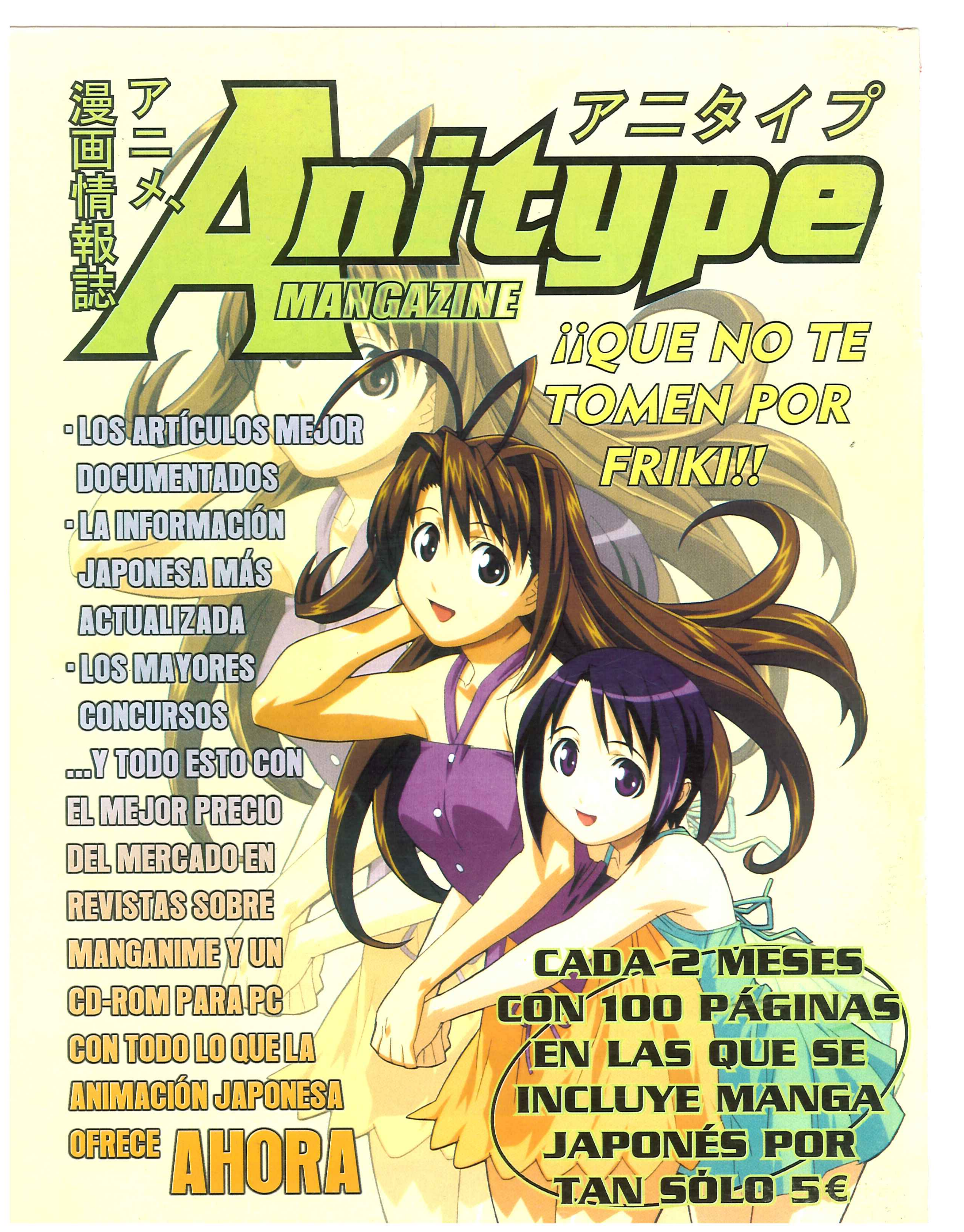
Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)


漫画情報誌
アニメ、
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
¡¡QUE NO TE
TOMEN POR
FRIKI!!
· LOS ARTÍCULOS MEJOR
DOCUMENTADOS
· LA INFORMACIÓN
JAPONESA MÁS
ACTUALIZADA
· LOS MAYORES
CONCURSOS
...Y TODO ESTO CON
EL MEJOR PRECIO
DEL MERCADO EN
REVISTAS SOBRE
MANGANIME Y UN
CD-ROM PARA PC
CON TODO LO QUE LA
ANIMACIÓN JAPONESA
OFRECE AHORA
CADA 2 MESES
CON 100 PÁGINAS
EN LAS QUE SE
INCLUYE MANGA
JAPONÉS POR
TAN SÓLO 5€